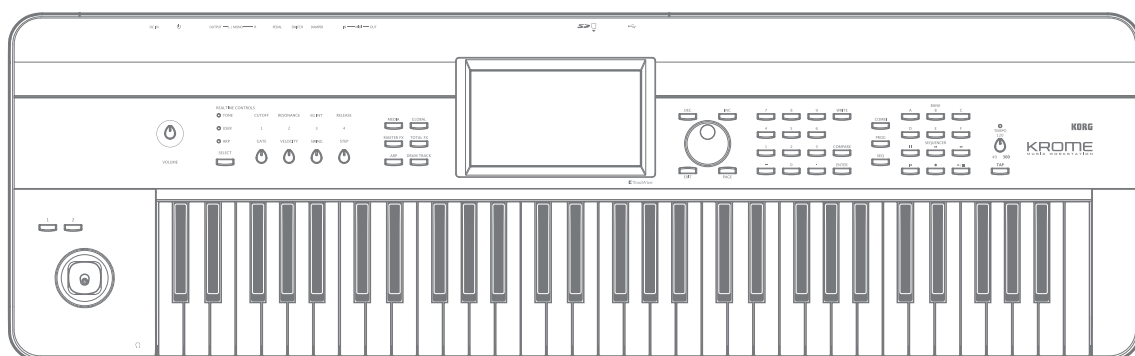


KROME

MUSIC WORKSTATION

パラメーター・ガイド



EDS-X Enhanced Definition
Synthesis - eXpanded

REMS GENERAL
MIDI

KORG

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用方法

KROMEには以下の取扱説明書が付属されています。

- ビデオ・マニュアル（収録時間 約60分）
- クイック・スタート・ガイド（印刷版、PDF）
- オペレーション・ガイド（PDF）
- パラメーター・ガイド（PDF）
- ボイス・ネーム・リスト（PDF）

これらのすべての取扱説明書は付属アクセサリ・ディスクに収録されています。

クイック・スタート・ガイドのみ、印刷版を付属しています。

ビデオ・マニュアル

KROMEのおもな機能を動画でご覧いただけます。

クイック・スタート・ガイド

KROMEのおもな機能を簡単に確認できます。まずは「ビデオ・マニュアル」と、このガイドをお読みください。

オペレーション・ガイド

オペレーション・ガイドはKROMEの操作方法を説明します。操作中に「これ、どう操作するのかな？」と思ったら、このガイドをお読みください。

KROMEの各部の名称や機能、基本的な操作方法、各モードの概略や音色のエディット方法、シーケンサーへのレコーディング方法などを説明します。また、エフェクトやアルペジエーター、ドラムトラックやドラムキットなどの基本事項も説明します。

この他にもオペレーション・ガイドにはトラブル・シューティングやスペックなどの情報を収録しています。

パラメーター・ガイド

パラメーター・ガイドは、KROMEのすべてのパラメーターに関する情報をモード、ページごとにまとめたものです。「このパラメーターは何かな？」と思ったら、このガイドをお読みください。

ボイス・ネーム・リスト

ボイス・ネーム・リストは、KROMEの工場出荷時に収録されているサウンド等のリストです。以下が含まれます。プログラム、コンビネーション、マルチサンプル、ドラム・サンプル、ドラムキット、アルペジエーター、ドラムトラック・パターン、デモ・ソング、テンプレート・ソング、エフェクト・プリセット

PDFマニュアルについて

PDFの取扱説明書は専門用語などを検索するときに便利です。検索機能を使用して目的の用語を素早く探すことができます。また、目次や相互参照は、調べたい項目へ簡単に移動することができます。

なお、KROMEのディスプレイにPDFを表示することはできません。PDFはコンピューターでご覧ください。

取扱説明書の表記

KROME の名称表記

KROMEには、88鍵モデルのKROME-88、73鍵モデルのKROME-73、61鍵モデルのKROME-61があります。この取扱説明書でKROMEと表記するときは、これらの総称になります。

取扱説明書の省略名

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

QS: Quick Start Guide (クイック・スタート・ガイド)

OG: Operation Guide (オペレーション・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメーター・ガイド)

VNL: Voice Name List (ボイス・ネーム・リスト)

スイッチやノブ類の表記 []

本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は[]で括弧で表しています。また、ボタン、タブ等はディスプレイ上のオブジェクトを表しています。

ディスプレイのパラメーターの表記 “ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは“ ”で括弧で表しています。

マーク , MIDI , Note, Tips

これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDIに関する説明、ノート、アドバイスを表しています。

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDIに関する表記

CC#はControl Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略して表しています。

MIDIメッセージに関する[]内の数字は、すべて16進数で表しています。

* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

目次

取扱説明書について 2

Programモード 1

PROG Page Select 1

PROG P0: Play 2

0-1: Main 2

0-3: Mixer & Drum Track 5

0-5: Arpeggiator 6

0-7: Tone Adjust 7

PROG P1: Basic/Controllers 13

1-1: Program Basic 13

1-2: Note-On/Scale 15

1-3: Controllers Setup 17

PROG P2: OSC/Pitch 18

2-1: OSC1 Setup 18

2-2: OSC1 Velocity 20

2-3: OSC1 Pitch 22

2-5: OSC2 Setup 24

2-6: OSC2 Velocity 24

2-7: OSC2 Pitch 24

2-10: Pitch EG 24

PROG P3: Filter 27

3-1: Filter1 27

3-2: Filter1 Keyboard Track 29

3-3: Filter1 Modulation 31

3-4: Filter1 LFO Mod. (Modulation) 33

3-5: Filter1 EG 34

3-6: Filter2 36

3-7: Filter2 Keyboard Track 36

3-8: Filter2 Modulation 36

3-9: Filter2 LFO Mod. (Modulation) 36

3-10: Filter2 EG 36

PROG P4: Amp/EQ 37

4-1: Amp1/Driver1 37

4-2: Amp1 Modulation 38

4-3: Amp1 EG 40

4-5: Amp2/Driver2 42

4-6: Amp2 Modulation 42

4-7: Amp2 EG 42

4-10: EQ 43

PROG P5: LFO 44

5-1: OSC1 LFO1 44

5-2: OSC1 LFO2 46

5-5: OSC2 LFO1 46

5-6: OSC2 LFO2 46

5-10: Common LFO 47

PROG P6: AMS/Common KeyTrack
(AMS Mixer/Common Keyboard Track) 48

6-1: OSC1 AMS Mix1 48

6-2: OSC1 AMS Mix2 53

6-4: OSC 2 AMS Mix1 ,

6-5: OSC 2 AMS Mix2 53

6-9: Common KeyTrk 1

(Common Keyboard Track 1) 53

6-10: Common KeyTrk 2

(Common Keyboard Track 2) 54

PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track) 55

7-1: ARP Setup 55

7-2: ARP Scan Zone 57

7-4: Drum Track Pattern 58

7-5: Drum Track Program 59

PROG P8: Routing/IFX (Insert Effect) 61

8-1: Routing 61

8-2: Insert FX Setup 62

8-3: IFX1 63

8-4: IFX2, 8-5: IFX3, 8-6: IFX4, 8-7: IFX5 64

PROG P9: MFX/TFX/LFO
(Master/Total Effect/LFO) 65

9-1: Routing 65

9-2: MFX1 66

9-3: MFX2, 9-4: TFX 66

9-5: Common FX LFO 67

Program: Menu Command 68

Combinationモード73

COMBI Page Select73

COMBI P0: Play74

0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16 74
0-3: Mixer T01-08, 0-4: Mixer T09-16 77
0-5: ARPEGGIATOR A, 0-6: ARPEGGIATOR B 78
0-7: Tone Adjust 79
Controls 81

COMBI P1: Controllers82

1-1: Setup 82

COMBI P2: EQ83

2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16 83
2-3: EQ Gain T01-08, 2-4: EQ Gain T09-16 84

COMBI P3: Timbre Param (Timbre Parameters) ... 85

3-1: MIDI T01-08, 3-2: MIDI T09-16 85
3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16 86
3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16 87
3-7: Scale T01-08, 3-8: Scale T09-16 88

COMBI P4: Zone/Delay89

4-1: Key Zone T01-08, 4-2: Key Zone T09-16 89
4-3: Vel Zone T01-08, 4-4: Vel Zone T09-16 90
4-5: Delay T01-08, 4-6: Delay T09-16 91

COMBI P5: MIDI Filter93

5-1: <1> T01-08, 5-2: <1> T09-16 93
5-3: <2> T01-08, 5-4: <2> T09-16 94
5-5: <3> T01-08, 5-6: <3> T09-16 94
5-7: <4> T01-08, 5-8: <4> T09-16 95
5-9: <5> T01-08, 5-10: <5> T09-16 95
5-11: <6> T01-08, 5-12: <6> T09-16 96

COMBI P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track) ... 97

7-1: Setup T01-08, 7-2: Setup T09-16 97
7-3: Arpeggiator A, 7-4: Arpeggiator B 98
7-5: ARP Scan Zone 99
7-7: Drum Track 99

COMBI P8: Routing/IFX (Insert Effect) 101

8-1: Routing T01-08, 8-2: Routing T09-16 101
8-3: Insert FX Setup 102
8-4: IFX1 103
8-5: IFX2, 8-6: IFX3, 8-7: IFX4, 8-8: IFX5 104
8-9: FX Control T01-08, 8-10: FX Control T09-16 104

COMBI P9: MFX/TFX/LFO (Master/Total Effect/LFO) 105

9-1: Routing 105
9-2: MFX1 106
9-3: MFX2, 9-4: TFX 106
9-5: Common FX LFO 107

Combination: Menu Command 108

Sequencerモード113

Sequencerモードの概要 113

SEQ Page Select 116

SEQ P0: Play/REC 117

0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16 117
0-3: Mixer T01-08, 0-4: Mixer T09-16 121
0-5: Arpeggiator A, 0-6: Arpeggiator B 122
0-7: Tone Adjust 123
0-8: Preferences 124
0-9: Play Loop T01-08, 0-10: Play Loop T09-16 127
Controls 128

SEQ P1: Controllers 130

1-1: Setup 130

SEQ P2: EQ 131

2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16 131
2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16 132

SEQ P3: Track Param(Track Parameters) 133

3-1: MIDI T01-08, 3-2: MIDI T09-16 133
3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16 134
3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16 135
3-7: Scale T01-08, 3-8: Scale T09-16 136

SEQ P4: Zone/Delay 137

4-1: Key Zone T01-08, 4-2: Key Zone T09-16 137
4-3: Vel Zone T01-08, 4-4: Vel Zone T09-16 138
4-5: Delay T01-08, 4-6: Delay T09-16 139

SEQ P5: MIDI Filter 141

5-1: <1> T01-08, 5-2: <1> T09-16 141
5-3: <2> T01-08, 5-4: <2> T09-16 142
5-5: <3> T01-08, 5-6: <3> T09-16 143
5-7: <4> T01-08, 5-8: <4> T09-16 144
5-9: <5> T01-08, 5-10: <5> T09-16 144
5-11: <6> T01-08, 5-12: <6> T09-16 145

SEQ P6: Track Edit 146

6-1: Track Edit 146
6-2: Track View 147
6-3: Track Name 151

SEQ P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track) 152

7-1: ARP Setup T01-08, 7-2: ARP Setup T09-16 152
7-3: Arpeggiator-A, 7-4: Arpeggiator-B 154
7-5: ARP Scan Zone 155
7-7: Drum Track 156

SEQ P8: Routing/IFX (Insert Effect) 159

8-1: Routing T01-08, 8-2: Routing T09-16 159
8-3: Insert FX Setup 160
8-4: IFX1 161
8-5: IFX2, 8-6: IFX3, 8-7: IFX4, 8-8: IFX5 161
8-9: FX Control T01-08, 8-10: FX Control T09-16 ... 162

SEQ P9: MFX/TFX/LFO (Master/Total Effect/LFO)	163
9-1: Routing	163
9-2: MFX1	164
9-3: MFX2, 9-4: TFX	164
9-5: Common FX LFO	165
SEQ P10: Pattern/RPPR	166
10-1: Pattern Edit	166
10-2: Pattern Name	168
10-3: RPPR Setup	168
SEQ P11: Cue List	171
11-1: Cue List	171
Sequencer: Menu Command	174
Sequencerモードで対応するエクスクルーシブ・イベント	204
本機のソング・データとその互換性	205
Globalモード	207
Global Page Select	207
Global P0: Basic Setup	208
0-1: Basic	208
0-2: System Preference	210
Global P1: MIDI	213
1-1: MIDI Basic	213
1-2: MIDI Routing	216
Global P2: Controllers	218
2-1: Foot Controllers	218
2-2: MIDI CC# Assign	218
Global P3: Scales	219
3-1: Scales	219
Global P4: Category	220
4-1: Program Main	220
4-2: Program Sub	220
4-3: Combination Main, 4-4: Combination Sub	220
Global P5: Drum Kit	221
5-1: Sample Setup	222
5-2: Sample Parameters	224
5-3: Driver/EQ	225
5-4: Velocity Split	226
5-5: Voice/Mixer	227
Global P6: Arpeggio Pattern	229
6-1: Pattern Setup	229
Arpeggio Pattern Edit	231
Tool Tablet	232
Global: Menu Command	234

Mediaモード 241

Media: File	243
0-1: Load	243
0-2: Save	244
0-3: Utility	244
0-8: Media Information	245

Media: Menu Command	246
---------------------	-----

Effect Guide 255

Overview	255
各モードでのエフェクトについて	255
ダイナミック・モジュレーション(Dmod)とテンポ・シンク機能	256
Common FX LFO	257
FX Control Bus	258
エフェクトの入出力について	259

インサート・エフェクト(IFX1-5)	260
イン/アウト(In/Out)	260
ルーティング(Routing)	261
ミキサー(Mixer)	263
インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール	264

マスター・エフェクト(MFX1, 2)	265
イン/アウト(In/Out)	265
ルーティング(Routing)	266
ミキサー(Mixer)	267
マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール	268

トータル・エフェクト(TFX)	269
イン/アウト(In/Out)	269
ルーティング(Routing)	269
ミキサー(Mixer)	269
トータル・エフェクトのMIDIによるコントロール	269

Main Output	269
-------------	-----

Effect/Mixer Block Diagram	270
----------------------------	-----

Dynamics (Dynamic)	273
000: No Effect	273
001: Stereo Compressor	273
002: Red Comp	273
003: Stereo Limiter	274
004: Multiband Limiter	275
005: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)	275
006: Stereo Gate	275

EQ and Filters (EQ/Filter)	276
007: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)	276
008: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)	277
009: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)	277
010: Stereo Isolator	278
011: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)	278

012: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah) .	279
013: VOX Wah	280
014: St. Random Filter (Stereo Random Filter)	280
015: Multi Mode Filter (Stereo Multi Mode Filter)	281
016: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)	282
017: Talking Modulator	282
018: Stereo Decimator	283
019: St. Analog Record (Stereo Analog Record)	284

Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic) 284

020: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)	284
021: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)	285
022: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)	286
023: Bass Amp Model	286
024: Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet) .	287
025: Treble Booster	287
026: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling) .	287
027: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling) .	288
028: Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp) .	288

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser) . . 289

029: Stereo Chorus	289
030: Vintage Chorus	289
031: Black Chorus	290
032: EP Chorus	290
033: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus) ..	290
034: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation) ..	291
035: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay) ...	291
036: Ensemble	292
037: Polysix Ensemble	292
038: Stereo Flanger	292
039: Vintage Flanger	293
040: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger) ...	293
041: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)	294
042: Stereo Phaser	294
043: Small Phaser	295
044: Orange Phaser	295
045: Black Phaser	295
046: U-VIBE	295
047: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)	296
048: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)	296

Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift) 297

049: Stereo Vibrato	297
050: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation) .	298
051: 2Voice Resonator	298
052: Doppler	299
053: Scratch	300
054: Grain Shifter	301
055: Stereo Tremolo	301
056: TEX Tremolo	302
057: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)	302
058: Stereo Auto Pan	302
059: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)	303
060: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)	304
061: Detune	304

062: Pitch Shifter	305
063: Pitch Shifter BPM	305
064: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)	306
065: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)	306
066: Rotary Speaker	307
067: St.EP Tone+Trml (Stereo EP Tone+Tremolo)	308

Delay 308

068: L/C/R Delay	308
069: Stereo/CrossDelay	309
070: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)	309
071: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)	310
072: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)	310
073: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)	311
074: Echo Plus	312
075: Tape Echo	312
076: Auto Reverse	312
077: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)	313
078: L/C/R BPM Delay	314
079: Stereo BPM Delay	314
080: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multitap Delay) .	315
081: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay) .	315
082: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay) .	316
083: Tape Echo BPM	316

Reverb and Early Reflections (Reverb ER) 317

084: Reverb Hall	317
085: Reverb SmoothHall	317
086: Reverb Wet Plate	317
087: Reverb Dry Plate	317
088: Reverb Room	318
089: Reverb BrightRoom	318
090: Reverb2 Spring	318
091: Reverb2 Hall	318
092: Reverb2 Plate	318
093: Reverb2 Room	318
094: Early Reflections	319

Mono-Mono Serial (Mono-Mono) 319

095: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter) .	319
096: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah) .	320
097: P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)	320
098: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser) .	321
099: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)	321
100: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)	322
101: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation) ..	322
102: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain) .	323
103: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ) .	323
104: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus Flanger) .	324
105: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)	324
106: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay) .	325
107: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ) .	325
108: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger) ...	326
109: Limiter - Phaser	327
110: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)	327

111: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)	328
112: Exciter - Limiter	328
113: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger) ...	329
114: Exciter - Phaser	329
115: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)	330
116: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)	330
117: OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)	331
118: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser) ...	331
119: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)	332
120: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)	332
121: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)	333
122: Decimator - Comp (Decimator - Compressor) ..	333
123: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo) ..	334
124: Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay) ..	334
125: Phaser - Cho/Flng (Phaser - Chorus/Flanger)	335
126: Reverb - Gate	335

Mono/Mono Parallel (Mono//Mono) 336

127: P4EQ // P4EQ (Parametric 4-Band EQ // Parametric 4-Band EQ)	337
128: P4EQ // Comp (Parametric 4-Band EQ // Compressor) ..	337
129: P4EQ // Limiter (Parametric 4-Band EQ //Limiter) ..	338
130: P4EQ // Exciter (Parametric 4-Band EQ //Exciter) ..	338
131: P4EQ // OD/HG (Parametric 4-Band EQ // Overdrive/Hi.Gain)	338
132: P4EQ // Wah (Parametric 4-Band EQ // Wah)	338
133: P4EQ // Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ // Chorus/Flanger)	338
134: P4EQ // Phaser (Parametric 4-Band EQ //Phaser) ..	338
135: P4EQ // BPM Dly (Parametric 4-Band EQ // Multitap BPM Delay)	339
136: Comp // Comp (Compressor //Compressor) ...	339
137: Comp // Limiter (Compressor // Limiter)	339
138: Comp // Exciter (Compressor // Exciter)	339
139: Comp // OD/HG (Compressor // Overdrive/Hi.Gain) ..	339
140: Comp // Wah (Compressor // Wah)	339
141: Comp // Cho/Flng (Compressor // Chorus/Flanger) ...	340
142: Comp // Phaser (Compressor // Phaser)	340
143: Comp // BPM Dly (Compressor // Multitap BPM Delay)	340
144: Limiter // Limiter	340
145: Limiter // Exciter	340
146: Limiter // OD/HG (Limiter // Overdrive/Hi.Gain) ..	340
147: Limiter // Wah	341
148: Limiter // Cho/Fl (Limiter // Chorus/Flanger) ...	341
149: Limiter // Phaser	341
150: Limiter // BPM DI (Limiter // Multitap BPM Delay) ..	341
151: Exciter // Exciter	341
152: Exciter // OD/HG (Exciter // Overdrive/Hi.Gain) ..	341
153: Exciter // Wah	342
154: Exciter // Cho/Fl (Exciter // Chorus/Flanger)	342
155: Exciter // Phaser	342
156: Exciter // BPM DI (Exciter // Multitap BPM Delay) ..	342
157: OD/HG // OD/HG (Overdrive/Hi.Gain //Overdrive/	

Hi.Gain)	342
158: OD/HG // Wah (Overdrive/Hi.Gain // Wah)	342
159: OD/HG // Cho/Fln (Overdrive/Hi.Gain // Chorus/Flanger)	343
160: OD/HG // Phaser (Overdrive/Hi.Gain // Phaser) ...	343
161: OD/HG // BPMDly (Overdrive/Hi.Gain // Multitap BPM Delay)	343
162: Wah // Wah	343
163: Wah // Cho/Flng (Wah // Chorus/Flanger)	343
164: Wah // Phaser	343
165: Wah // BPM Dly (Wah // Multitap BPM Delay) ..	344
166: Cho/Fl // Cho/Fl (Chorus/Flanger // Chorus/Flanger) ..	344
167: Cho/Fl // Phaser (Chorus/Flanger // Phaser)	344
168: Cho/Fl // BPMDly (Chorus/Flanger // Multitap BPM Delay)	344
169: Phaser // Phaser	344
170: Phaser // BPMDly (Phaser // Multitap BPM Delay) ..	344
171: BPM DI // BPM DI (Multitap BPM Delay // Multitap BPM Delay)	345

Double Size 345

172: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter) ..	345
173: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)	346
174: Vocoder	346
175: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah) ..	347
176: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)	347
177: G.Amp Clean Combo	348
178: G.Amp California	348
179: G.Amp Tweed	348
180: G.Amp Modded OD	348
181: BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)	349
182: EP Cabinet/Drive	350
183: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp) ..	350
184: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay) ...	350
185: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)	351
186: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM) ...	352
187: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive) ...	352
188: L/C/R Long Delay	353
189: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay) ..	353
190: Hold Delay	354
191: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay)	355
192: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)	355
193: Early Reflections	356

付 録 357

Alternate Modulation Source (AMS) 357

Dynamic Modulation Source (Dmod) 364

SW1/2 Assign 366

Realtime Control Knob 1–4 Assign 367

Foot Switch Assign 368

Foot Pedal Assign 369

Create Excl Data, Erase Excl Data, Event Editで対象となるシステム・エクスクルーシブ・メッセージ 370

本機コントローラー操作時のMIDI送信 372

コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作 374

 CC#70~79によるパラメーターのコントロール 376

MIDIアプリケーション 377

 MIDIについて 377

 MIDI機器／コンピューターとの接続時の設定 377

 本機が送受信するMIDIメッセージ 377

M50とのファイル互換性 388

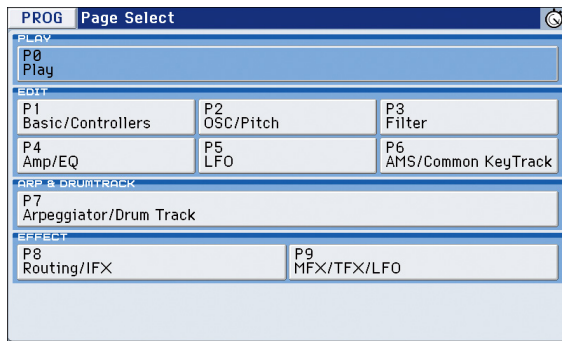
MIDI Implementation 389

Program モード

PROG Page Select

各ページは次の方法で選択します。

1. [PAGE]スイッチを押して“Page Select”を表示します。
ディスプレイ左上のモード・ボタンを押して、メニューの右側を押しても表示することができます。
“Page Select”には各ページの省略名が表記されています。
“Page Select”を表示する前に表示していたページは、目印として水色で表示されます。



2. 目的のページを、ディスプレイで選びます。

その他の選択方法

- [PAGE]スイッチを押しながらテン・キー[0]～[9]でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P4: Amp/EQページを表示したいときは、[PAGE]スイッチを押しながら、テン・キー[4]を押します。
- [EXIT]スイッチを押すと、P0: Playページへ移動します。P0: Playページ内でMainページ以外が選ばれている場合は、[EXIT]スイッチを押すとP0:Play-Mainページへ移動します。

	ページ	おもな内容
PLAY	P0: Play	プログラムの選択と演奏。→p.2 オシレーター、ドラム・トラックのレベル設定。→p.5 ドラム・トラックの簡易エディット。→p.5 アルペジエーターの簡易エディット。→p.6 トーン・アジャストの設定。→p.7
	P1: Basic/Controllers	ボイス・アサイン・モードなどプログラムの基本設定。→p.13 SW1, 2, ノブの機能設定。→p.17
EDIT	P2: OSC/Pitch	オシレーター選択とピッチ (音程) 設定。→p.18
	P3: Filter	フィルター1, 2 (音色) 設定。→p.27
	P4: Amp/EQ	アンプ1, 2 (音量) 設定。 アンプ1, 2のドライバー、パン (定位) 設定。→p.37 3バンド・パラメトリックEQ設定。→p.43
	P5: LFO	LFO設定。→p.44
	P6: AMS/ Common KeyTrack	AMS Mixer設定。→p.48 コモン・キーボード・トラック設定。→p.53
	P7: Arpeggiator/ Drum Track	アルペジエーターの設定。→p.55 ドラム・トラックの設定。→p.58
EFFECT	P8: Routing/IFX	オシレーター出力のBusとマスター・エフェクトへのセンド・レベル設定。→p.61 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。→p.62
	P9: MFX/TFX/LFO	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。→p.66 トータル・エフェクト選択と設定。→p.66 コモンFX LFOの設定。→p.67

PROG P0: Play

プログラムを演奏するためのページです。おもに以下のことを行います。

- 演奏するプログラムを選択する。
- ドラム・トラック機能用のパターンとプログラムを選択する。
- オシレーター、ドラム・トラックのレベルを調整する。
- アルパジエーターを簡易エディットする。
- リアルタイム・コントロールを調整する。
- トーン・アジャスト機能でプログラム・パラメーターを簡易エディットする

MIDI Prog P0: PlayでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel” (Global 1-1a)で送受信します。

Tips: オート・ソング・セットアップ (Auto Song Setup)

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。(→p.115「Auto Song Setup」参照)

0-1: Main

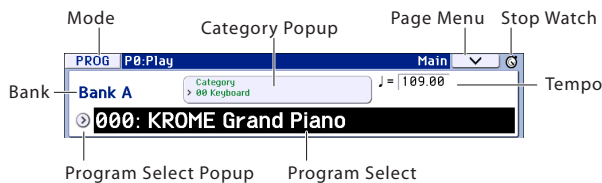


0-1a: Program Select

Bank (Bank Select) [A...F, GM, g(1)...g(9), g(d)]

現在選ばれているプログラム・バンクを表示します。

- BANK [A]~[F]スイッチを押してバンクを選びます。
- GMバンクを選ぶには、テン・キーを使用します。
GM: [0]を押しながら[-]を押します。
g(1)~g(9): [0]を押しながらバリエーション番号[1]~[9]を押します。バリエーションの音色がないバンクでは、GM基本音色が呼び出されます。(プログラム名の先頭に*マークがつきます。)
g(d): [0]を押しながら[.]を押します。



Program Select

[A...F: 0...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 1...128]

プログラムを選びます。

プログラムを切り替えるには

- “Program Select”を選び、テン・キー[0]~[9]で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER]スイッチを押します。
- “Program Select”を選び、[VALUE]ダイヤルを回す、または[INC] [DEC]スイッチを押します。
- Program Select Popupを押して、Bank/Program Selectメニューからプログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category Popupを押して、Category/Program Selectメニューからプログラムをカテゴリー別に表示し、選びます。
- フット・スイッチでプログラムを切り替えます。(→p.218 “2-1a: Foot Switch & Pedal / Damper”参照)
(→p.368 “Foot Switch Assign”参照)
- 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して切り替えます。

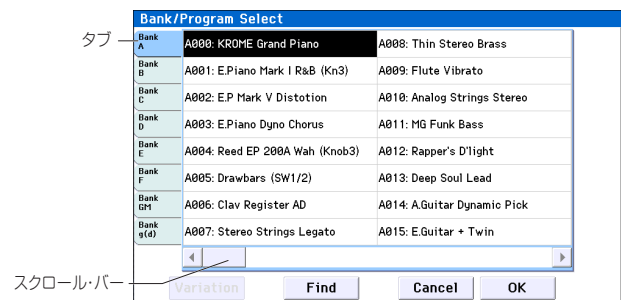
Bank/Program Selectメニュー:

1. “Program Select”左側の“Program Select popup”ボタンを押して、Bank/Program Selectメニューを表示します。
2. 左のタブを押してバンクを選びます。
Bank GMを選択時、Variationボタンが有効になります。Variationボタンを押すたびに、バンクがGM → g(1) → g(2) → ... → g(8) → g(9) → GMの順番で切り替わります。
3. プログラムをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[INC] [DEC]スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。

Note: プログラム名からサウンドを検索するには、Find機能を使用します(→p.2参照)。

4. OK ボタンを押して実行、Cancel ボタンを押して選択を解除します。

Bank/Program Select メニュー

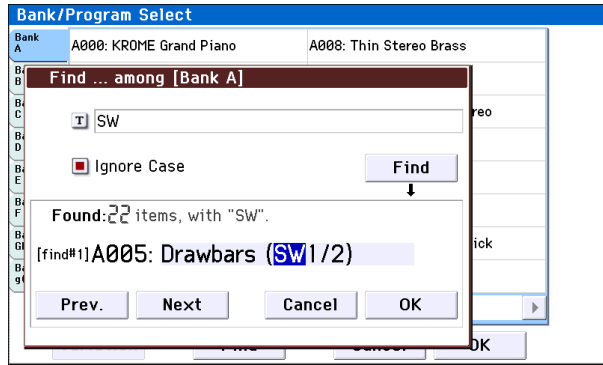


Find (検索機能)

名前の一部分からプログラムを検索することができます。

1. Bank/Program SelectメニューやCategory/Program Selectメニューで検索するタブを選びます。
Note: 選択しているタブに含まれるプログラムが検索対象となります。
2. 左下のFindボタンを押してダイアログを表示します。

Find メニュー



3. [T]ボタンを押してテキスト欄に検索したいテキストを入力します。入力したらOKボタンを押します。
4. "Ignore Case"にチェックを入れると検索時に大文字と小文字を区別しません。
5. Findボタンを押して、検索します。
6. Prev.,Nextボタンで前後のプログラムを検索します。
7. OKボタンを押すとリストにプログラムが選ばれます。Cancelボタンを押すと選択が解除されます。
8. OK ボタンを押して実行、Cancel ボタンを押して選択を解除します。

Category [00...17/00...07]

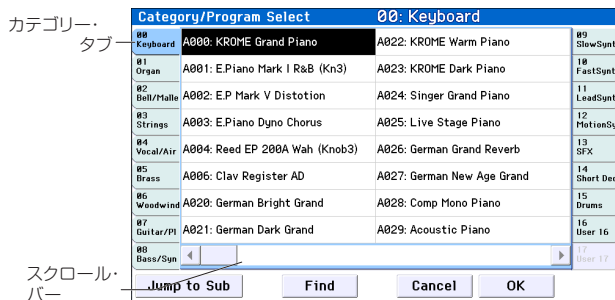
プログラム・カテゴリを選びます。

すべてのプログラムは、18個のメイン・カテゴリと各8個のサブ・カテゴリに分類されています。カテゴリを選択し、そのカテゴリに含まれるプログラムを選ぶことができます。ポップアップ・ボタンを押すとCategory/Program Selectメニューが表示されます。ここでメイン・カテゴリとサブ・カテゴリから、プログラムを選びます。

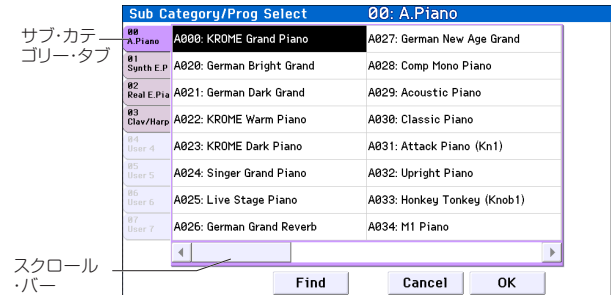
Category/Program Selectメニュー:

1. "Program Select"上側のCategory Popupボタンを押して、Category/Program Selectメニューを表示します。
2. 左右のタブを押して、メイン・カテゴリを選びます。
Note: いずれのプログラムにも設定されていないカテゴリは、カテゴリ・タブを選択できません。
3. プログラムをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[INC] [DEC]スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。
名前的一部分からプログラムを検索することができます。
(→p.2参照)。

Category/Program Selectメニュー



4. サブ・カテゴリから選ぶときは、"Jump to Sub"ボタンを押して、SubCategory/Program Selectを表示します。
左タブを押して、サブ・カテゴリを選びます。
Note: いずれのプログラムにも設定されていないサブ・カテゴリはタブを選ばません。
選択を有効にするときは OK ボタンを、解除するときは Cancelボタンを押します。メイン・カテゴリに戻ります。



5. OK ボタンを押して実行、Cancel ボタンを押して選択を解除します。

Note: 各プログラムのカテゴリの設定は、"Write Program"ダイアログで行います。

♪ (Tempo) [40.00 ... 300.00, EXT]

現在のプログラムのテンポです。アルペジエーター、テンポに同期したLFOやエフェクト等に適用されます。

040.00...300.00: テンポを設定します。

各VALUEコントローラーで設定する他に、[TEMPO]ノブを回すか、または[TAP]スイッチを押す間隔で設定することができます。

EXT: "MIDI Clock"(Global 1-1a)がExternal MIDI、External USBのときに表示します。またAutoのときに、外部からMIDIクロックを受信しているときに表示します。EXT時、アルペジエーター等は外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

Mode

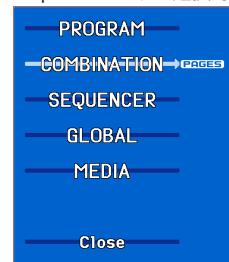
現在選ばれているモードを表示します。

このボタンを押すとモード・メニューが表示されます。モード・メニューで移動したいモード・ネームを押します。モード・メニューを表示する前と同じモードを選んだ場合、そのモードのページ・セレクト (Page Select) メニューを表示します。また、モード・ネームの右側を押すと、各モードのページ・セレクト・メニューが表示されます。

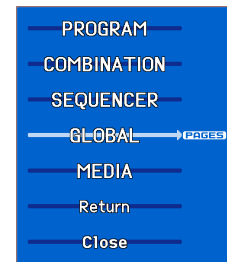
Close ボタンを押すか、[EXIT] スイッチを押すと、メニューが閉じます。

Global および Media モードでこのメニューを表示したとき、Return が表示されます。Return を押すとこれらのモードを選ぶ前にいたモードのページに戻ります。

Program、Combination、Sequencerモードで選択時



Global、Mediaモードで選択時



Stop Watch

ディスプレイ右上のボタンを押すと、電源を入れてから経過した時間を表示します。START/STOP ボタン、RESET ボタンを用いて時間を計測することができます。

- START/STOP: 開始 / 停止
- RESET: 000:00:00 に戻します。



0-1b: Program Information

選択しているプログラムの各情報を表示します。

OSC Pictures

オシレーター・イメージを表示します。ダブル・オシレーターとダブル・ドラムスのときには、“Octave”(オシレーターの基本ピッチのフィート)も表示します。

オシレーター・イメージの画像を変更するときは、画像をダブル・クリックしてメニューで設定します。P1-Program Basic “OSC Picture”でも設定できます。(→p.13参照)

SW1, SW2

[SW1][SW2]スイッチにアサインされた機能とスイッチのオン/オフの状態を表示します。

0-1c: Controls AMSOURCE

REALTIME CONTROL ノブの設定(操作できるパラメータ名と現在の値)、3Band EQの設定を表示します。

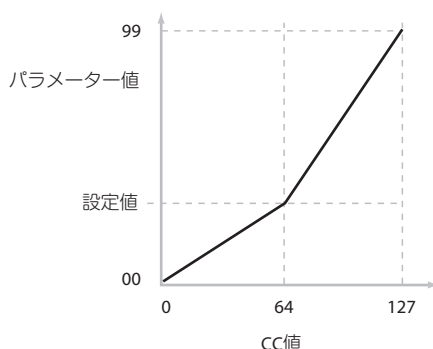
現在選択されているREALTIME CONTROLSノブの機能とEQを表示します。ノブでコントロールする機能は[SELECT]スイッチで選びます。

TONE CONTROLSノブの機能は固定です。USER CONTROLSのノブにはさまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能にはMIDIコントロール・チェンジが設定されています。

ノブを操作すると、対応するMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

この機能のほとんどは、プログラムのパラメーター設定を調整(スケーリング)します。ここで言う「調整(スケーリング)」とは、コントローラーが64のときに、パラメーター値はあらかじめ設定した値になり、コントローラーが0のときにパラメーター値は最小値に、コントローラーが127のときにパラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターのCC調整



TONE CONTROLS

(以下ではMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーをCC#で表記します。)

CUTOFF (Filter Cutoff) [000...127]

フィルターAとBのカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74を送受信します。

RESONANCE (Filter Resonance) [000...127]

フィルターAとBのレゾナンスを調整し、MIDI CC#71を送受信します。

EG INTENSITY (Filter EG Intensity) [000...127]

フィルターAとBのカットオフ周波数におけるフィルターEGの効果調整し、MIDI CC#79を送受信します。

RELEASE (EG Release) [000...127]

フィルターEGとアンプEGのリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72を送受信します。

USER CONTROLS

1...4 [000...127]

USER CONTROLSのノブ[1]～[4]は、P1: Basic/Controllers-Controllers Setupページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てます。

モジュレーションの多くは、プログラム・パラメーター設定を調整(スケーリング)します。該当機能のすべてがMIDIメッセージ(通常はコントロール・チェンジ)に対応しています。

ARP CONTROLS

ノブ[1]～[4]の機能は固定です。それぞれのノブで、アルペジオ音の長さ、ペロシティ、音域とアルペジオ・パターンの長さをコントロールします。

GATE [-64...+00...+63]

アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を調整します(→p.56 “Gate”参照)。

VELOCITY [-64...+00...+63]

アルペジオ音のペロシティを調整します(→p.56 “Velocity”参照)。

SWING [-64...+00...+63]

アルペジオ・パターンのシャッフル感を調整します。(→p.56 “Swing”参照)

STEP [-64...+00...+63]

アルペジオ・パターンのレングス、レゾリューションに対して効果を加えます。

左に回すとパターンの長さ(“Length”)が半分単位で短くなります。右に回すとアルペジオ音の間隔(“Resolution”)が半分単位で短くなります。センター位置(12時方向)でステップ数とスピードは“Length”、“Resolution”(Global P6:Arpeggio Pattern- Setupページ)での設定値になります。

EQ (Low, Mid[Hz], Mid, High)

3バンドEQ設定を表示します。値を設定することができます。

Low [-18.0...+00.0...+18.0]

80 Hzロー・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Mid [Hz] [100...10.0k]

MidスイープEQの中心周波数を設定します。

Mid [-18.0...+00.0...+18.0]

MidスイープEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

High [-18.0...+00.0...+18.0]

10 kHzハイ・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

0-1d: Effect

IFX 1, 2, 3, 4, 5

MFX 1, 2

[000...127]

TFX

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトにアサインされたエフェクトを表示します。

マスター・エフェクトはリターン量を調節することができます。

[MASTER FX]、[TOTAL FX]スイッチで、マスター・エフェクト1、2、トータル・エフェクトがそれぞれオフになります。(→p.209参照)

MIDI “Enable MFX1&2”、“Enable TFX”を切り替えるとコントロール・チェンジ・メッセージCC#94(エフェクト・コントロール4)、CC#95(エフェクト・コントロール5)をそれぞれ送信します。オフのとき0、オンのとき127を送信します。

0-1e: Velocity Meter

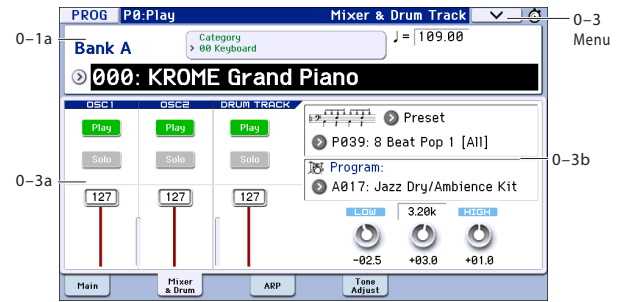
ノート・オン時のベロシティ値をメーターに表示します。

- 鍵盤、MIDI IN、アルペジエーター等など、グローバルMIDチャンネルでのノート・オン時のベロシティ値を表示します。(同時に複数のノート・オンを受信したときは、最大値のベロシティを表示します。)
- また KeyZone、VelZone 等の設定によって発音しないように設定されていてもメーターは反応します。
- ノート・オン時のベロシティ値を表示するため、Volume ノブの設定や、Filter、Amp、EG、LFO、EQ、エフェクトなどによる音声信号レベルの変化は追従しません。

✓ **0-1: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

0-3: Mixer & Drum Track



0-3a: OSC/Drum Track Mixer

オシレーター1と2、ドラム・トラックの音量調節と、Play/Mute、Solo On/Offを切り替えます。

OSC Play/Mute:

OSC1 Play/Mute [Play, Mute]

Play: オシレーター1が発音する状態です。

Mute: オシレーター1がミュート(消音)になります。

OSC2 Play/Mute [Play, Mute]

Play: オシレーター2が発音する状態です。

Mute: オシレーター2がミュート(消音)になります。

Note: OSC2 Play/Muteは、“Oscillator Mode” SingleまたはDrumsのプログラムでは設定できません。

DRUM TRACK Play/Mute 1 [Play, Mute]

Play: ドラム・トラックが発音する状態です。

Mute: ドラム・トラックがミュート(消音)になります。

OSC Solo:

OSC1 Solo [Off, On]

オシレーター1のSolo On/Offを設定します。

OSC2 Solo [Off, On]

オシレーター2のSolo On/Offを設定します。

DRUM TRACK Solo [Off, On]

ドラム・トラックのSolo On/Offを設定します。

Note: OSC2 Soloは、“Oscillator Mode” SingleまたはDrumsのプログラムでは設定できません。

Note: Solo On/Off設定は、ライト時に保存されません。

Exclusive Solo [Off, On]

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”で、ソロ ON/OFF を切り替えるときの動作を設定できます。“Exclusive Solo”をOff(チェックしない)にすると、マルチプル・ソロ(Multiple Solo)になり、複数のオシレーター1、2、ドラム・トラックをソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン/オフが切り替わります。

“Exclusive Solo”をOn(チェックする)にすると、一度にソロ・オンにできるのは、各ソロ対象の中から1つのみになります。SOLOボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー[1]を押すと、Exclusive SoloのOn/Offが切り替わります。

OSC Volume:

OSC 1 Volume [000...127]

オシレーター1の音量を調整します。

OSC 2 Volume [000...127]

オシレーター2の音量を調整します。

DRUM TRACK Volume [000...127]

ドラム・トラックの音量を調整します。

Velocity Meter

グローバルMIDIチャンネルおよびドラムトラック“Prog MIDI Ch”でのノート・オン時のペロシティ値をそれぞれメーターに表示します。(→p.5参照)

0-3b: Drum Track

ドラム・トラックは、KROMEの高品位ドラムス・プログラムと豊富なバリエーションのドラム・トラック・パターンによって、リズム・セクションをプレイバックします。プログラムと一緒に使用することができます。

Pattern Bank [Preset, User]

Pattern No. [P000...P605, U000...U999]

ドラム・トラックで使用するパターンを選びます。ユーザー・パターンはSEQ P10: Pattern/RPPR- Pattern Editで作成することができます。

Drum Track Program [A...F: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

ドラム・トラック・パターンを鳴らすプログラムを選びます。

Note: 選択できるプログラムはDrumsカテゴリーのプログラムのみです。

MIDI ドラム・トラックのMIDIチャンネルは、Global P1: MIDI - MIDI Basic ページのDrum Track “Prog MIDI Ch” で設定します。パターンのMIDIメッセージの送信は“Prog MIDI Out”で設定します。プログラム・チェンジは送受信しません。

High Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

10 kHzハイ・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Mid Frequency [100Hz...10kHz]

MidスローEQの中心周波数を設定します。

Mid Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

MidスローEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Low Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

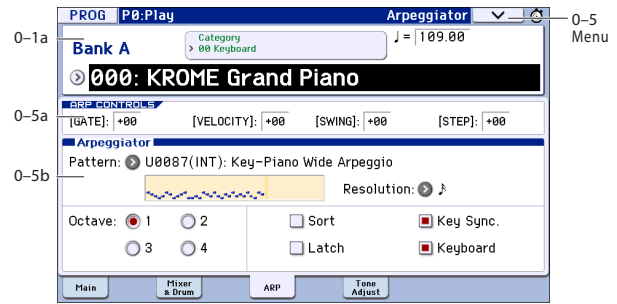
80 Hzロー・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Note: これらのパラメーターはP7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track) でも設定できます。

✓ **0-3: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

0-5: Arpeggiator



アルペジエーターのエディットはP7:ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)で行いますが、ここでもおもなパラメーターをエディットできます。Program P0: Playでの演奏中にアルペジオのパターンを変えるなど、リアルタイムのエディットが可能です。

エディットした内容は“Write Program”でライト(保存)します。また[TEMPO] ノブ、[TAP] スイッチやアルペジオ・コントロール (ARP)の[GATE]、[VELOCITY]、[SWING]、[STEP]の各ノブでもアルペジオのリアルタイムのエディットが可能です。

0-5a: ARP CONTROLS

ARP CONTROLS

REALTIME CONTROLSノブのARPに割り当てられている各パラメーターの値を表示します。(→p.4、p.55参照)

[GATE] [-64...+00...+63]

[VELOCITY] [-64...+00...+63]

[SWING] [-64...+00...+63]

(→p.4、p.55参照)

[STEP] [-64...+00...+63]

(→p.4参照)

0-5b: Arpeggiator

Pattern [P0...P4, U000 (INT)...U0899(INT), U0900 (USER)...U1027 (USER)]

Arpeggio Pattern Preview

ユーザー・アルペジオ・パターンのステップをイメージで表示します。

Resolution [♩₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃]

Octave [1, 2, 3, 4]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

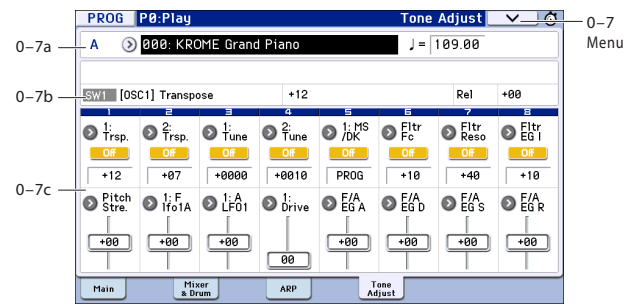
プログラム用アルペジエーターの各パラメーターを設定します。(→p.55 “PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)”参照)

Note: これらのパラメーターはP7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track) でも設定できます。

✓ 0-5: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Arpeggiator →p.71
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

0-7: Tone Adjust



トーン・アジャスト機能は、主要なプログラム・パラメーターや、簡易エディット・パラメーターを割り当て、エディットすることができます。

Tips: Combination、Sequencerモードでも、トーン・アジャスト機能を使ってプログラム・パラメーターをエディットできます。オリジナルのプログラムから別バージョンのプログラムを作ってそれを保存する、という手間は不要です。これらのモードでのトーン・アジャスト機能については、p.80、p.123を参照してください。

Absolute (Abs), Relative (Rel), Metaパラメーター

トーン・アジャスト機能には、Absolute、Relative、Metaの3種類のパラメーターがあります。

Absolute: 通常「[OSC1] Drive」などのように、1つのプログラム・パラメーターをエディットします。プログラム・パラメーターとトーン・アジャスト・パラメーターはお互いを反映します。片方を変更すると、それがもう片方のパラメーターにも反映されません。

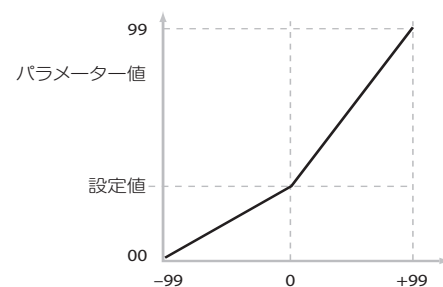
Relative: 2つ以上のプログラム・パラメーターを同時に調整します。例えば、「F/A EG Attack Time」は全部で6つのプログラム・パラメーターに影響します。Relativeパラメーターの値は、これらの元となるプログラム・パラメーターの値への変更量となります。

Relativeパラメーターが(ディスプレイ上のスライダーが中央の位置で)0のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値は変化しません。

設定値の大小の意味合いは、対象となるパラメーターによって異なります。特に断わりのない限りは以下が基本となります。

Relativeパラメーターが+99(最大値)のとき、プログラム・パラメーターもすべて最大値になります。同様に-99(最小値)のとき、プログラム・パラメーターは0になります。

トーン・アジャスト Relative パラメーターの調整



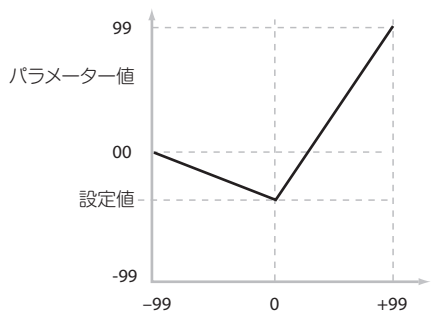
トーン・アジャストRelativeパラメーターによってコントロールされるいくつかのプログラム・パラメーターはバイポーラです。それは+値または-値をとることを意味します。

これらのプログラム・パラメーターが一値に設定されるときは、トーン・アジャストは上の記述と異なる動作をする場合があります。

例えば、EG Intensityが一値に設定されているときは、トーン・アジャストRelativeパラメーターにより、プログラム・パラメーターは0～-99でコントロールされます。上図の逆のようになります。

また、EG Sustainが一値に設定されたときは、異なる働きをします。トーン・アジャストは次図のように0から設定値まで下がり、そして+99まで上がります。

トーン・アジャストRelativeパラメーターのスケール（調整）：
EG Sustain



トーン・アジャストRelativeパラメーター値

Meta: 他のトーン・アジャスト・パラメーターに影響します。直接プログラム・パラメーターには影響を与えません。例えば、“Multisample Min#”と“Max#”は、トーン・アジャスト“Multisample”パラメーターの最小値、最大値をそれぞれ設定します。

トーン・アジャスト・エディット内容の保存

トーン・アジャスト・パラメーターをエディットした内容を保存する場合、パラメーターがRelativeかAbsoluteかによって異なる方法で保存されます。

Relative: エディットは音にすぐ反映されますが、プログラムを保存するまでは、元になるプログラム・パラメーターは変更されません。プログラムを保存すると、トーン・アジャスト機能と対応CC(リアルタイム・ノブなどからの)モジュレーションの効果が加算され、その結果がプログラム・パラメーターに保存されます。その時点で、すべてのRelativeパラメーターが0にリセットされます。

Absolute: エディットがただちに該当するパラメーターに反映されますので、保存前後で特に変化はありません。

トーン・アジャストとMIDI SysEx

トーン・アジャスト機能でのエディットは、すべてMIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージで送受信します。これを使って、内蔵シーケンサーなどでトーン・アジャスト・パラメーターでのエディットをレコーディングして、プレイバックできます。

Note: システム・エクスクルーシブ・メッセージは、トーン・アジャスト・パラメーターではなく、実際の値(“Value”)と関連しています。例えば、ディスプレイ上のフィルター・レゾナンスをコントロールするように設定し、シーケンサーへのレコーディング中にスライダーを動かすと、スライダーの動きはレコーディングされますが、フィルター・レゾナンスの変化は記録されません。そのため、あとでトーン・アジャスト・パラメーターを使って“LFO1 Speed”をコントロールするように変更すると、シーケンサーをプレイバックさせたときに、フィルター・レゾナンスではなくLFOのスピードが変化するという結果になります。

トーン・アジャストとMIDI CCとの相互作用

コモン・トーン・アジャスト・パラメーターの多くは、MIDI CCによって変調されるパラメーターにも影響します。特定のCCナンバーが、トーン・アジャスト・パラメーターごとの説明に掲載されています。(→p.9「Common Tone Adjust Parameters」参照)

トーン・アジャストとCCは別個に機能するものです。例えば、トーン・アジャスト機能でパラメーターの値を小さくしてから、CCで値を大きくすることもできます。

トーン・アジャストでパラメーターをまず調整してから、CCでトーン・アジャストによるエディット結果を調整するという使い方が可能です。

0-7a: Program Select & Tempo

Bank (Bank Select) [A...F, GM, g(1)...g(9), g(d)]

Program Select [A...F: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

エディット対象のプログラム情報 — プログラム・バンク/ナンバー/ネームと、アルペジエーター等をコントロールするテンポを設定します。(→p.2 “0-1a: Program Select”参照)

0-7b: Selected parameter information

Selected parameter information

最後に操作または選択したトーン・アジャスト・パラメーターの詳細な情報を表示します。

Control	Assignment	Value	Type	Stored Value
SW1	[OSC1] Transpose	+12	Rel	+00

Control [SW1...8, SL1...8]

トーン・アジャスト・パラメーターが割り当てられているディスプレイ上のコントローラーです。

SW: Switch

SL: Slider

Assignment

コントローラーに割り当てられているパラメーターのフル・ネームです。各コントローラーの“Assign”で変更します。

Value

パラメーターの現在値です。値の範囲はコントローラーに割り当てられているパラメーターによって異なります。

Type [Rel, Abs, Meta]

パラメーターのタイプで、パラメーターへのエディットを保存する方法に関わってきます。

(→p.7「Absolute (Abs), Relative (Rel), Metaパラメーター」参照)

Stored Value

トーン・アジャストによって変化する前の、オリジナルのパラメーター値です。図「トーン・アジャストRelativeパラメーターの調整」“設定値”に相当します。1つのプログラム・パラメーターをコントロールするトーン・アジャスト・パラメーターでのみ表示されます。

0-7c: Tone Adjust

トーン・アジャスト・パラメーターを割り当てます。

Switch 1...8

トーン・アジャスト機能でのディスプレイ上のスイッチ [1]～[8]の動作はスライダーと多少異なります。

2つ以上の状態が設定できるRelativeまたはAbsoluteパラメーターを割り当てたとき:

スイッチ On = On Value (以下参照)

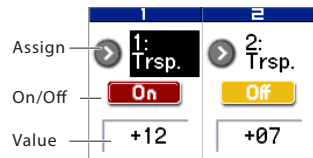
スイッチ Off = プログラムに保存されている値

2つの状態が切り替わるAbsoluteパラメーター(Holdなど)を割り当てたとき:

スイッチの状態がパラメーター値となります。

スイッチ On = On

スイッチ Off = Off



Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスイッチに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」および「Tone Adjust Parameters」を参照してください。

On Value [パラメーターにより可変]

スイッチがOnのとき、パラメーターはこの値に設定されます。

スイッチが2つの状態で切り替わるAbsoluteパラメーター(Holdなど)を割り当てられていると、以下の「Switch Status」と常に同じになります。

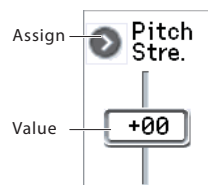
Switch Status [Off, On]

スイッチがOnかOffかを表示します。

Slider 1...8

Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスライダーに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」および「Tone Adjust Parameters」を参照してください。



オシレーターごとに個々に適用されるパラメーターは、[OSC1]、[OSC2]と表示されます。

スライダーとパラメーターは1対1の関係になります。各スライダーは、1つのパラメーターだけに割り当てることができます。パラメーターを別のスライダーで使用するときは、まず元のスライダーからそのパラメーターの割り当てを解除する必要があります。

Value

パラメーターの現在値を表示します。値の範囲は、スライダーに割り当てられるパラメーターによって異なります。

Common Tone Adjust Parameters

これらのパラメーターは、オシレーター1と2の両方に影響します。

特に断りのない限りは、コモン・トーン・アジャスト・パラメーターはRelativeです。

Note: 以下のパラメーターの右にあるカッコ内の表記は順番に(値、CC)です。

Off:

トーン・アジャスト機能が無効になっています。

Filter Cutoff (-99...+99, CC#74):

すべてのフィルターのカットオフ周波数を同時に調整します。フィルターAとBの両方に影響します。

Filter Resonance (-99...+99, CC#71):

すべてのフィルターのレゾナンスを一度に調整します。フィルターAとBの両方に影響します。

Filter EG Intensity (-99...+99, CC#79):

カットオフ周波数でのフィルターEGインテンシティを調整します。フィルターAとBへ同時に影響します。

-99のときはモジュレーションがかかりません。+99のときはもとのプログラムでの設定に従って同じ方向(プラスまたはマイナス)で最大のモジュレーションがかかります。例えば、もとのプログラムの「EG Intensity」が-25のとき、トーン・アジャスト・パラメーターを+99に設定すると「EG Intensity」は-99になります。

Amp Velocity Intensity (-99...+99):

アンプ・レベルに対するベロシティ・インテンシティを調整します。

-99のとき、ベロシティによるモジュレーションは完全になくなります。+99のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向(プラスまたはマイナス)で変調が最大になります。

F/A EG Attack Time (-99...+99, CC#73):

フィルターやアンプEGのアタック・タイム、その他の関連パラメーターを調整します。

値が+1以上のとき、このパラメーターはアンプEGのスタート/アタック・レベル、スタート・レベルAMS、アタック・タイムAMSにも影響します。

値が+1～+25の範囲では、スタート・レベル、スタート・レベルAMS、アタック・タイムAMSが、すでに設定された値から0に変化します。同じ範囲で、アタック・レベルは設定値から99に変化します。

F/A EG Decay Time (-99...+99, CC#75):

フィルターとアンプEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。このパラメーターはCC#75に対応します。

F/A EG Sustain Level (-99...+99, CC#70):

フィルターとアンプEGのサスティン・レベルを調整します。

F/A EG Release Time (-99...+99, CC#72):

フィルターとアンプEGのリリース・タイムを調整します。

Filter EG Attack Time (-99...+99):

フィルターEGのアタック・タイムを調整します。

Filter EG Decay Time (-99...+99):

フィルターEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

Filter EG Sustain Level (-99...+99):

フィルターEGのサスティン・レベルを調整します。

Filter EG Release Time (-99...+99):

フィルターEGのリリース・タイムを調整します。

Amp EG Attack Time (-99...+99):

アンプEGのアタック・タイムを調整します。

Amp EG Decay Time (-99...+99):

アンプEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

Amp EG Sustain Level (-99...+99):

アンプEGのサスティン・レベルを調整します。

Amp EG Release Time (-99...+99):

アンプEGのリリース・タイムを調整します。

Pitch EG Attack Time (-99...+99):

ピッチEGのアタック・タイムを調整します。

Pitch EG Decay Time (-99...+99):

ピッチEGのディケイ/スロープ・タイムを調整します。

Pitch EG Sustain Level (N/A) (-99...+99):

ピッチEGのサスティン・レベルを調整します。(プログラムでは無効です。)

Pitch EG Release Time (-99...+99):

ピッチEGのリリース・タイムを調整します。

Pitch LFO1 Intensity (-99...+99, CC#77):

ピッチに対するLFO1の効果を調整します。

-99のとき、LFOによるモジュレーションは完全になくなります。+99のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向(プラスまたはマイナス)でモジュレーションが最大になります。

LFO1 Speed (-99...+99, CC#76):

LFO1のフリークエンシーを調整します。LFOがMIDI/TEMPOモードのとき、“Base Note”を調整します。(→p.44 “Frequency”参照)

LFO1 Fade (-99...+99):

LFO1のフェード・イン・タイムを調整します。(→p.45 “Fade”参照)

LFO1 Delay (-99...+99, CC#78):

LFO1のディレイ・タイム(ノート・オンからLFOがスタートするまでの時間)を調整します。(→p.45 “Delay”参照)

LFO1 Stop (PROG/Off/On, Absolute):

このAbsoluteパラメーターはLFO1を止めるかそのまま動作させるかを設定します。(→p.44 “Stop”参照)

PROGにすると、プログラムのオリジナルの値が使用されます。例えばオシレーター1のLFOが停止していて、オシレーター2は停止していない場合にPROGに設定すると、パラメーターの設定となります。

LFO2 Speed (-99...+99):

LFO2のフリークエンシーを調整します。LFOがMIDI/TEMPOモードのとき、“Base Note”を調整します。(→[LFO1 Speed]参照)

LFO2 Fade (-99...+99):

LFO2のフェード・イン・タイムを調整します。(→[LFO1 Fade]参照)

LFO2 Delay (-99...+99):

LFO2のディレイ・タイム(ノート・オンからLFOがスタートするまでの時間)を調整します。(→[LFO1 Delay]参照)

LFO2 Stop (PROG/Off/On, Absolute):

このAbsoluteパラメーターは、LFO2を止めるかそのまま動作させるかを設定します。(→[LFO1 Stop]参照)

Common LFO Speed (-99...+99):

コモンLFOのフリークエンシーを調整します。LFOがMIDI/TEMPOモードのとき、“Base Note”を調整します。

Unison (Off/On, Absolute):

このAbsoluteパラメーターは、ユニゾンオン/オフします。(→p.14 “Unison”参照)

Number of Voices (2...6, Absolute):

このAbsoluteパラメーターは、ユニゾンのボイスの数を設定します。ユニゾンがオンでないときは無効になります。(→p.14 “Number of Voices”参照)

Detune (00...99, Absolute):

このAbsoluteパラメーターは、ユニゾンのボイス間のデチューンの量を設定します。ユニゾンがオンでないときは無効になります。(→p.14 “Detune”参照)

Thickness (Off/01...09, Absolute):

このAbsoluteパラメーターは、ユニゾンのボイス間のデチューンのパターンを設定します。ユニゾンがオンでないとき、または“Detune”パラメーターを0に設定したとき、このパラメーターは無効になります。(→p.14 “Thickness”参照)

Tone Adjust Parameters

Macro parameters

以下の3つのパラメーターはオシレーター1と2の両方に影響します。

Note: 以下のパラメーターの右にあるカッコ内の表記は順番に(値、エディット・タイプ)です。

Pitch Stretch (-12...+12, Relative):

オシレーターのトランスポーズとチューンを同時に調整します。これにより元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

Hold (Off/On, Absolute):

ホールドをオン/オフします。(→p.15 “Hold”参照)

Reverse (PROG/Off/On, Absolute):

両方のオシレーターのリバース・オンが可能なマルチサンプルのリバースをオン/オフします。PROGにすると、プログラムのオリジナル設定に戻せます。

Per-Oscillator parameters

各オシレーターに個別に影響するパラメーターです。リストにはオシレーター1のパラメーターが最初に掲載され、パラメーター名は[OSC1]となります。次にオシレーター2のリストがあり、そのパラメーター名は[OSC2]となります。

Note: 以下のカッコ内の表記は順番に(値、エディット・タイプ)です。

Tune (-1200...+1200, Relative):

オシレーターの“Tune”値に加算または減算します。

(→p.18 “Tune”参照)

Transpose (-60...+60, Relative):

オシレーターの“Transpose”値に加算または減算します。

(→p.19 “Transpose”参照)

Note: “Tune”、“Transpose”は単純な加算または減算で、スケーリング(調整)機能ではありません。

MS/DKit Select (PROG, 0...540, Absolute):

SingleまたはDoubleプログラムで、オシレーターにマルチサンプルを選ぶことができます。ドラムス・プログラムでは、別のドラムキットが選べます。

通常、このパラメーターを以下の“MS Type”、および“MS/DKit Bank”と合わせて使うとよいでしょう。

PROGにすると、プログラムに設定されているマルチサンプル(ドラムス・プログラムの場合はドラムキット)を、ベロシティの範囲や“Reverse”、“Start Offset”等を含め、オリジナルの設定に戻ります。

また、後述の“MS/DKit Min #”、“MS/DKit Max #”を設定することで、コントロールする範囲を制限することもできます。

Single/Double プログラムの場合：

“MS/DKit Select”が、すべてのマルチサンプル・ベロシティ・ゾーンよりも優先され、新しく選択したマルチサンプルはベロシティの範囲全体にわたって発音します。

初期値では、オリジナルのプログラムのMS1と同じバンクから選べます。

以下の“MS/DKit Bank”を使って、この初期設定を必要に応じて変更できます。

マルチサンプルのエディット：

トーン・アジャスト・パラメーターの“Reverse”、“Start Offset”で、新しく選択したマルチサンプルをエディットできます。初期設定では“Reverse”がOff、“Start Offset”が0になっています。

Drums プログラムの場合：

デフォルトではオリジナルのプログラムのドラムキットと同じバンクから選べます。以下の“MS Bank”を使って、別のバンクも選べます。

MS Bank (MS: Mono, Stereo..., Meta):

“MS/DKit Select”で修正する任意のバンクを選びます。

MS/DKit Min # (0...540, Meta):

“MS/DKit Select”の最小値を設定します。以下の“MS/DKit Max #”と組み合わせて、フロント・パネルの[VALUE]ダイヤル等で選べる範囲を制限することができます。KROMEのマルチサンプルには同じようなマルチサンプルがグループになっていますので、例えば、ベルのグループから選んだり、エレキベースのグループから選ぶなど、特定のマルチサンプル・グループから選ぶ場合に便利です。

MS/DKit Max # (0...540, Meta):

“MS/DKit Select”の最大値を設定します。(→“MS/DKit Min #”参照)

Start Offset (Off, 1th...8th, Absolute):

“MS Select”で指定したマルチサンプルのスタート・オフセットを変更します。以下の場合にのみ有効です。(→p.19 “Offset (Start Offset)”参照)

プログラムがSingleまたはDouble(ドラムキットではスタート・オフセットは変更できません。)

Drive (0...99, Absolute):

オシレーターの“Drive”をコントロールします。(→p.37 “Drive”参照)

Low Boost (0...99, Absolute):

オシレーターの“Low Boost”をコントロールします。(→p.37 “Low Boost”参照)

Pitch Slope (-1.0...2.0, Absolute):

オシレーターの“Pitch Slope”をコントロールします。(→p.22 “Pitch Slope”参照)

LFO 1 Waveform (Triangle...Rad6, Absolute):

オシレーターのLFO 1の波形“Waveform”を選びます。(→p.44 “Waveform”参照)

LFO 2 Waveform (Triangle...Rnd6, Absolute):

オシレーターのLFO 2の波形“Waveform”を選びます。

Amp LFO 1 Intensity (-99...+99, Absolute):

LFO1によるアンプ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。(→p.40 “Intensity (LFO1)”参照)

Amp LFO 2 Intensity (-99...+99, Absolute):

LFO2によるアンプ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。

Filter LFO 1 Intensity to A (-99...+99, Absolute):

LFO1によるフィルターAのカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。(→p.33 “Intensity to A”参照)

Filter LFO 1 Intensity to B (-99...+99, Absolute):

LFO1によるフィルターBのカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。(→p.33 “Intensity to B”参照)

Filter LFO 2 Intensity to A (-99...+99, Absolute):

LFO2によるフィルターAのカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。

Filter LFO2 Intensity to B (-99...+99, Absolute):

LFO2によるフィルターBのカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。

Pitch LFO 1 AMS Intensity (-12.00...+12.00, Absolute):

アフタータッチなどのAMSソースを使って、LFO1によるピッチ・モジュレーション(ビブラート)の深さを変化させます。(→p.24 “Intensity”参照)

Pitch LFO 2 AMS Intensity (-12.00...+12.00, Absolute):

上記のPitch LFO 1 AMS Intensityと同様です。

トーン・アジャストの初期設定

トーン・アジャスト機能によって、主要なプログラム・パラメーターを、このページでまとめてエディットすることができます。プリセットのサウンドは、ほとんど以下の初期設定を使用しています。この初期設定はプログラムごとにカスタム化することができます。トーン・アジャスト機能についての詳細は、「0-7b: Selected parameter information」(→p.8)を参照してください。

トーン・アジャスト・パラメーター

「0-7b: Selected parameter information」(→p.8)パラメーター以降の、コモン・トーン・アジャスト・パラメーターとトーン・アジャスト・パラメーターに対応しています。

トーン・アジャストの初期設定

コントローラー	初期設定
SW1	[OSC1] Transpose
SW2	[OSC2] Transpose
SW3	[OSC1] Tune
SW4	[OSC2] Tune
SW5	[OSC1]MS/DKit Select
SW6	Filter Cutoff
SW7	Filter Resonance
SW8	Filter EG Intensity
Slider1	[OSC1&2] Pitch Stretch
Slider2	[OSC1] Filter LFO1 Int A
Slider3	[OSC1] Amp LFO Int
Slider4	[OSC1] Drive
Slider5	F/A EG Attack Time
Slider6	F/A EG Decay Time
Slider7	F/A EG Sustain Level
Slider8	F/A EG Release Time

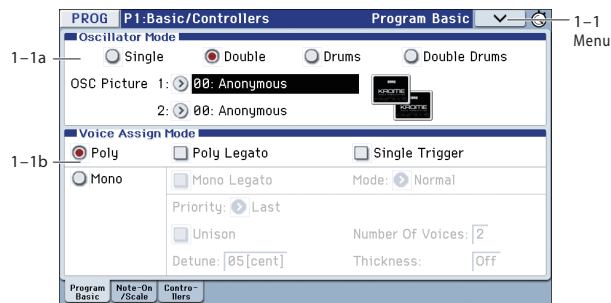
✓ 0-7: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Tone Adjust →p.69
- 4: Reset Tone Adjust →p.70

(→p.68「Program: Menu Command」参照)

PROG P1: Basic/Controllers

1-1: Program Basic



プログラムの基本設定を行うページです。以下について設定します。

- プログラムのタイプを、シングル、ダブル、ドラムス、またはダブル・ドラムスから選択する。
- ポリフォニック／モノフォニックを設定する。

1-1a: Oscillator Mode

Oscillator Mode

[Single, Double, Drums, Double Drums]

プログラムのタイプ(オシレーターを1つ、2つ使う、またはドラムキットを使う)を設定します。

Single: プログラムは1つのオシレーター(Oscillator1、Filter1、Amplifier1)を使います。このときプログラムの最大同時発音数は、通常120音です。

Double: プログラムは2つのオシレーター(Oscillator1/2、Filter1/2、Amplifier1/2)を使用します。より複雑なサウンドをつくることができます。このとき最大同時発音数は、通常60音です。

Drums: プログラムは1つのオシレーター(Oscillator1、Filter1、Amplifier1)を使います。Oscillator1で、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。このときプログラムの最大同時発音数は、通常120音です。

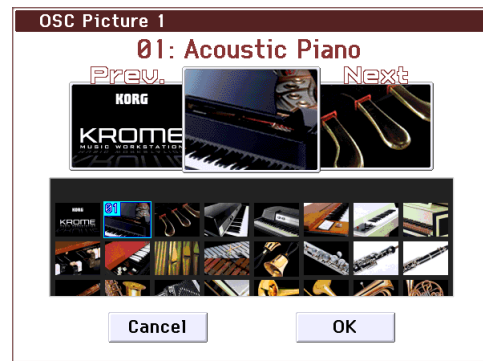
Double Drums: プログラムは2つのオシレーター(Oscillator1/2、Filter1/2、Amplifier1/2)を使います。Oscillator1/2で、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。このときプログラムの最大同時発音数は、通常60音です。

OSC Picture 1, 2

[MS Names...]

メインのP0 Playページに表示するオシレーター1と2の画像を設定します。

ポップアップ・ボタンを押す、またはプレビュー部分を続けて2度を押すとメニューが開きます。



画像は、メニュー下部のピクチャー・ビューまたは上部の左右の画像を押すことによって選択します。OKボタンまたは上部中央の画像を2度連続して押すことによって決定します。

“Oscillator Mode” Single および Drums を設定した場合、OSC Picture 2は無効です。

1-1b: Voice Assign Mode

Voice Assign Mode

[Poly, Mono]

基本となるボイス・アサイン・モードを選びます。この設定で、“Poly Legato” (Poly モードのみ)、“Unison” (Mono モードのみ) など、さまざまな設定項目が表示されます。

Poly: ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono: モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

Poly Legato

[Off, On]

“Voice Assign Mode”にしたときに有効です。

レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音をはっきり分離して演奏するのは逆の奏法です。

On(チェックする): レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズの最初のノート(および最初の 30msec 程度以内)だけが、“Offset” (Start Offset: 2-1a)で設定した通常のマルチサンプル・スタート・ポイントを使い、あとのノートはすべてマルチサンプルごとに設定されたスタート・ポイントを使います。

Note: トーンホイール方式のオルガンのパーカッション効果をシミュレートする場合等に効果的です。

Off(チェックしない): レガートに弾いても、はっきりと分離して弾いても、奏法に関係なく、ノートは常に“Offset” (Start Offset)の設定を使います。

マルチサンプルによっては“Poly Legato”が効かない場合があります。

Single Trigger

[Off, On]

“Voice Assign Mode”の設定をPolyにしたときに有効です。

On(チェックする): 同じ鍵盤を連打しても音は1回ずつ消えてから発音するため、各音が互いに重なりません。

Off(チェックしない): 同じ鍵盤を連打すると、各音が互いに重なり合います。

Mono Legato [Off, On]

“Voice Assign Mode”の設定をMonoにしたときに有効です。
レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音を分離して演奏するのは逆の奏法です。

“Mono Legato”をオンにすると、レガートで弾いたフレーズの最初のノートは普通に発音しますが、続けて弾いたノートはいっそう穏やかな発音で、音から音への移行がなめらかになります。後述の“Mode”は2種類のモノ・レガート効果を切り替えます。いずれのモノ・レガートも、なめらかさが異なります。詳しくは“Mode”の説明を参照してください。

On(チェックする): レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズ内のノートが下記の“Mode”の設定に従って、なめらかに発音します。

Off(チェックしない): レガートのフレーズを弾いても、分離して弾いても、同じ発音になります。

Mode [Normal, Use Legato Offset]

“Mono Legato”の設定をオンにしたときに有効です。

Normal: レガートで弾いたとき、マルチサンプル、エンベロープ、LFOはリセットせずに、オシレーターのピッチだけが変化します。ウインド系やアナログ・シンセ系の音色に効果的です。

 マルチサンプルや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

Use Legato Offset: レガートで弾いたとき、2音目以降は、“Offset”(Start Offset: 2-1a)での設定ではなく、マルチサンプルごとに設定されたレガート・オフセット・ポイントを使用します。

特定のレガート・オフセット・ポイントを設定したマルチサンプルに効果的です。ゆっくり息を吹き込むようなサックスのアタック音をコントロールする場合等に有効です。一部のマルチサンプルでは効果がない場合があります。

エンベロープとLFOは、音をはっきりと分離して演奏したときと同様で、弾くたびにリセットします。

Priority [Low, High, Last]

“Voice Assign Mode”の設定をMonoにしたときに有効です。
2つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。

Low: 一番低い音が発音します。多くのヴィンテージのモノフォニック・アナログ・シンセがこのように動作します。

High: 一番高い音が発音します。

Last: 最後に弾いた音が発音します。

Unison [On, Off]

“Voice Assign Mode”の設定をMonoにしたときに有効です。

On(チェックする): オンにして1つのノートを弾くと、デチューンした2ボイスまたは複数のボイスが同時に発音して、厚みのあるサウンドになります。

このボイス数とデチューンの量は“Number of Voices”と“Detune”で設定します。また“Thicknes”でデチューンの特性をコントロールします。

Off(チェックしない): プログラムは通常の発音になります。

Number of Voices [2...6]

“Unison”をオンにしたときに有効です。

ノートごとに発音する、デチューンされるボイス数を設定します。

Detune [00...99 cents]

“Unison”をオンにしたときに有効です。

デチューンは、ユニゾン(同音)のピッチ幅をセント単位(半音の1/100)で設定します。“Thicknes”は、この幅にわたってボイスをどのように分散させるかを設定します。“Thicknes”がオフのとき、ボイスは基本ピッチを中心として均等に分散します。

例えば、“Number of Voices”を3に、“Detune”を24に、“Thicknes”をオフにすると次のように分散します。

ボイス1は基本ピッチより12セント下に、ボイス2は基本ピッチ、ボイス3は12セント上に設定されます。

ボイス	デチューン
1	-12
2	0
3	+12

次は、“Detune”を24、“Thicknes”をオフ、“Number of Voices”を4に設定すると、次のように分散します。

ボイス1は基本ピッチより12セント下に、ボイス2は4セント下に、ボイス3は4セント上に、ボイス4は12セント上に設定されます。

ボイス	デチューン
1	-12
2	-4
3	+4
4	+12

Thicknes [Off, 01...09]

“Unison”をオンにしたときに有効です。

ユニゾン(同音)のボイスのデチューン特性を設定します。

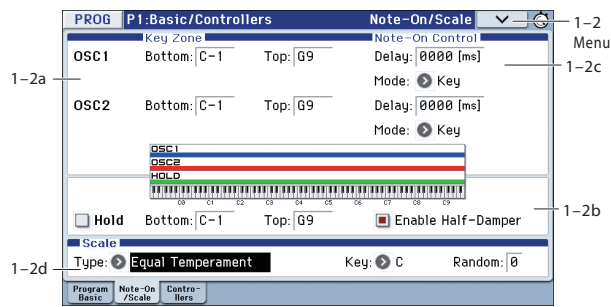
Off: 前述したように、ユニゾンのボイスはデチューンの幅に渡って均等に分散します。

01 ~ 09: ユニゾンのボイスは不均整に分散しますので、デチューンがさらに複雑になり、ピッチによってボイスの相互に作用する度合いが変化します。オシレーターのピッチが若干ずれているヴィンテージのアナログ・シンセに似た効果を作り出します。数字が大きいくほど効果も大きくなります。

✓ **1-1: Menu Command**

- 0: Write Program → p.69
 - 1: Exclusive Solo → p.69
 - 2: Auto Song Setup → p.69
 - 3: Copy Oscillator → p.70
 - 4: Swap Oscillator → p.70
- (→ p.68 [Program: Menu Command] 参照)

1-2: Note-On/Scale



以下について設定します。

- OSC1、OSC2、Holdのキーボード・スプリットを設定する。
- ハーフ・ダンパー機能を有効/無効にする。
- プログラムの基本音階を選択する。

1-2a: Key Zone

オシレーター1と2のトップ・キー、ボトム・キーを指定してキーボード・スプリットを設定します。また、“Hold”が有効になる鍵盤の範囲を設定します。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

OSC 1 Bottom [C-1...G9]

オシレーター1が発音する一番低いキーを設定します。

OSC 1 Top [C-1...G9]

オシレーター1が発音する一番高いキーを設定します。

OSC 2 Bottom [C-1...G9]

オシレーター2が発音する一番低いキーを設定します。

OSC 2 Top [C-1...G9]

オシレーター2が発音する一番高いキーを設定します。

Hold [On, Off]

サスティン・ペダルをずっと踏んでいるときのような状態にします。つまり、鍵盤から指を離した後も、鍵盤を押し続けているように動作します。

アンプEG1の(DoubleのプログラムではアンプEG2も)“Sustain Level”を0に設定しないと音が鳴り続きますので注意してください。

On(チェックする): “Hold Bottom”と“Hold Top”で設定した範囲で、ホールド機能が有効になります。

Off(チェックしない): ノートは通常に発音します。これが初期設定です。

ドラムキットでのホールド機能

ホールド機能をドラムス・プログラムに使用すると、ドラムサンプルの音が自然に減衰していくために適しています。“Oscillator Mode”をDrumsに設定したときは、“Hold”をオンにするとういでしょう。

ドラムス・プログラムで“Hold”をオンにすると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。

弾いたキーの“Enable Note-Off Receive”(Global 5-5a)がオフのときは、ノートがホールドされます。

弾いたキーの“Enable Note-Off Receive”がオンのときは、ノートはホールドされません。

プログラムの“Hold”をオフにすると、“Enable Note-Off Receive”設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

アコースティック・ピアノ・サウンドでのホールド機能

ホールド機能は、アコースティック・ピアノの高音域での、ダンパー・ペダルを踏まなくても音が継続して自然に減衰していくサウンドを再現する場合にも適しています。

“Hold Bottom”と“Hold Top”で、ホールド効果が起こる範囲を設定します。

Hold Bottom [C-1...G9]

ホールド機能が有効な一番低いキーを設定します。

Hold Top [C-1...G9]

ホールド機能が有効な一番高いキーを設定します。

1-2b: Half-Damper Control

ハーフ・ダンパー・ペダルはフット・ペダルの特殊なタイプです。別売のDS-1Hはこのタイプです。通常のフット・スイッチに比べてハーフ・ダンパー・ペダルではサスティンの微妙なコントロールが可能となり、特にピアノ・サウンドに効果的です。

リア・パネルのDAMPER端子にハーフ・ダンパー・ペダルが接続されるとKROMEは自動で識別します。また、ペダル操作の動作を正確にするためには“Half Damper Calibration”でペダルを調整してください。

ハーフ・ダンパー・ペダルのオフ、または一杯に踏み込こんだ位置では通常のフット・スイッチと同じ動作になります。中間位置でAmp EG リリース・タイムを変化させます。

モジュレーション量はAmp EG “Sustain Level”設定が0(これは、ほとんどのアコースティック・ピアノで使用する通常の設定です)か、または1以上の設定かにより変わります。次表のようにアンプEGのリリース・タイムがモジュレーションの持続時間を1倍(変化なし)~55倍で変化させます。

Enable Half-Damper [On, Off]

On(チェックする): ハーフ・ダンパー・ペダル、サスティン・ペダルとMIDI CC#64は、次表のようにアンプEGを変調します。

Off(チェックしない): ハーフ・ダンパー・ペダル、サスティン・ペダルとMIDI CC#64はサスティンの動作をし、アンプEGに変調はかかりません。

ハーフ・ダンパー・ペダルとリリース・タイム

モジュレーション量は、アンプEGサスティン・レベルの設定が0のときと1以上のときで異なります。0はアコースティック・ピアノ・サウンドの通常の設定です。モジュレーションは、1倍(変化なし)から55倍まで連続的に変えられます。代表的なポイントは以下の表の通りです。

アンプEGリリース・タイムのハーフ・ダンパー・モジュレーション

CC#64 値	アンプEGリリース・タイムの変化量	
	Sustain が 0 のとき	Sustain が 1 またはそれ以上のとき
0	1x	1x
32	2.1x	2.1x
64	3.2x	3.2x
80	5.9x	
96	22.3x	
127	55x	

1-2c: OSC1/2 Note-On Control

OSC1 Delay [0000ms...5000ms, KeyOff]

オシレーター1が鍵盤を押してから実際に発音するまでの時間を設定します。

ダブル・プログラムで、一方のオシレーターの発音を遅らせるときに便利です。

KeyOff: 特殊な設定です。発音時間を遅らせるのではなく、鍵盤を離すとすぐに発音します。

ハープシコードの鍵盤を弾いて離すたびに聞こえる「チャッ」という音を再現するときに使うことができます。

通常、**keyOff** 設定を使うときは、オシレーターのアンプEGの“Sustain Level”を0に設定してください。

Mode [Key, Key + Damper]

通常は鍵盤を押さえると発音しますが、特殊な事例として、ダンパー・ペダルを踏んだままにしてから鍵盤を弾かないと発音しない、という設定ができます。例えば、ピアノの共鳴板による鳴りを再現するときに便利です。

Key: 通常の設定です。

Key+Damper: ダンパー・ペダルを押さえたままにしたときのみ発音します。ダンパー・ペダルを離すと、鍵盤を押さえていても発音が止まります。

OSC2 Delay [0000ms...5000ms, KeyOff]

Mode [Key, Key + Damper]

オシレーター2が鍵盤を押してから実際に発音するまでの時間を設定します。

上記“OSC1 Delay”および“Mode”を参照してください。

1-2d: Scale

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

本機音源の基本音階を設定します。

Equal Temperament(平均律): 一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

平均律は簡単に転調させることができます。ただし、下記の音階に比べて、個々の音程の純正度が、いくぶん損なわれます。

Pure Major(純正律長音階): 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。

Pure Minor(純正律短音階): 選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音律です。

Arabic(アラビック): アラビア音楽の1/4 トーン・スケールを含む音階です。

Pythagoras(ピタゴラス): 古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。

Werkmeister(ヴェルクマイスターⅢ): 後期バロック時代に用いられた平均律的な音律です。

Kirnberger(キルンベルガーⅢ): 18世紀につくられた音律で、主にハープシコードの調律に用いられています。

Slendro(スレンドロ): 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

“Key”をCに設定しているときに、C, D, F, G, Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律のピッチです)。

Pelog(ペログ): 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

“Key”をCに設定しているときに、白鍵を使用します(黒鍵は平均律のピッチです)。

Stretch: アコースティック・ピアノ用の音律です。


User All Notes Scale: “User All Notes Scale”(Global 3-1b)で全音域(C-1~G9)を設定した音律です。

User Octave Scale 00~15: “User Octave Scale”(Global 3-1a)で1オクターブを設定した音律です。

Key (Scale Key) [C...B]

選んだ音階の主調和音のキーを設定します。

Equal Temperament, Stretch, User All Notes Scale ではこの設定は無効です。

 平均律以外のスケールを選択した場合、“Key”との組み合わせによっては、基準としているキー(例えばA=440Hz)のチューニングが、ずれることがあります。このようなときは“Master Tune”(Global 0-1a)で補正してください。

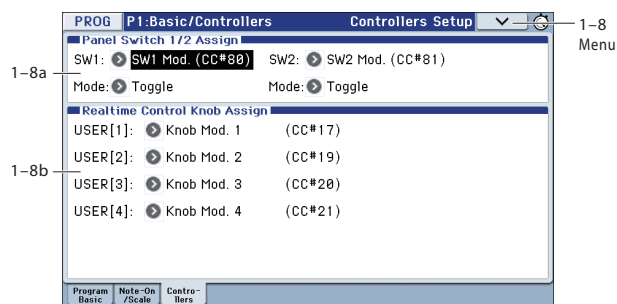
Random [0...7]

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は0に設定します。テープ式オルガンやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するときに設定します。

✓ 1-2: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68[Program: Menu Command]参照)

1-3: Controllers Setup



フロント・パネルの[SW1][SW2]スイッチ、およびRealtime Controls USER選択時の[1]~[4]ノブの機能を設定します。

1-3a: Panel Switch 1/2 Assign

SW1 (SW1 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]

[SW1]の機能をアサインします。(→p.366「SW1, SW2 Assign List」参照)

Note: アサインする機能を変更すると、[SW1][SW2]はオフの状態にリセットされます。

Note: プログラムを保存すると、[SW1][SW2]のオン/オフの状態も記憶されます。

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1]スイッチを押したときのオン/オフの動作を設定します。

Toggle: [SW1]スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1]スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 (SW2 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]

Mode (SW2 Mode) [Toggle, Momentary]

SW2の機能をアサインします。SW2にアサインできる機能は、基本的にSW1と同じです。ただし、SW1 Mod(CC#80)の代わりにSW2 Mod(CC#81)が用意されています。

1-3b: Realtime Controls Knob Assign

Realtime Controls USERモード(→p.4「USER CONTROLS」参照)選択時のノブ [1]~[4]に機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(→p.367「Realtime Control Knob 1-4 Assign」参照)

ここで設定した機能は、[SELECT]スイッチでUSERを選択し、ノブ [1]~[4]を操作したときに有効です。

USER [1] [Off, ..., MIDI CC#95, CC#102...119]

USER [2] [Off, ..., MIDI CC#95, CC#102...119]

USER [3] [Off, ..., MIDI CC#95, CC#102...119]

USER [4] [Off, ..., MIDI CC#95, CC#102...119]

✓ 1-3: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69

(→p.68「Program: Menu Command」参照)

PROG P2: OSC/Pitch

サウンドの一番基本となる要素(オシレーターが発音するマルチサンプルと、そのピッチ)を設定するページです。おもに以下について設定します。

- シングルまたはダブル・プログラムのオシレーターで使うマルチサンプルを選択、ドラムス・プログラム用のドラムキットを選択する。
- シングル・プログラム、ダブル・プログラムのベロシティ・スプリット、クロスフェード、レイヤーを設定する。
- オクターブ、ファイン・チューニングなどのサウンドの基本ピッチを設定する。
- LFO、ピッチ EG、ジョイスティックなどさまざまなソースを使ってピッチ・モジュレーションをコントロールする。

“Oscillator Mode”でSingleまたはDrumsを設定すると、OSC1のOSC 1 Setup、Velocity、Pitchだけが有効になり、オシレーター2の各ページは表示および設定できません。

マルチサンプルとドラムキット

マルチサンプルとドラムキットは、サンプルをそれぞれ異なった方法で発音します。

- マルチサンプルは、複数または1つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルなギターのマルチサンプルを例にとると、弦ごとに1つずつサンプルを配列し、合計6つのサンプルで構成します。
- ドラムキットはその名の通り、複数のドラムサンプルをドラムキットのように配列したものです。

ベロシティ・スプリット、クロスフェード、レイヤー

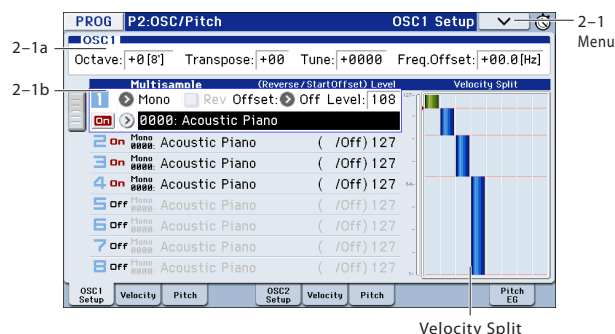
各オシレーターには、鍵盤のベロシティに応じて実際に鳴らすマルチ・サンプルやドラム・サンプルを切り替えることのできるベロシティ・ゾーンが8個ずつ用意されています。

それぞれのゾーンが反応するスレッシュホールド(境界値)と、クロスフェード(隣接ゾーンとの重複度合い)を設定することで、鍵盤演奏の強弱によって音色を切り替えたり、重ねたりするなどが設定できます。

- スレッシュホールドで完全に切り替えるベロシティ・スプリット
- スレッシュホールド以上の指定範囲で滑らかに切り替えるベロシティ・クロスフェード
- スレッシュホールド以上の指定範囲で音色を重ねるベロシティ・レイヤー

Note: “Oscillator Mode”がDrumsまたはDouble Drumsのときは、ドラム・キットにあらかじめ設定されたベロシティ・ゾーン設定が適用されるため、画面には表示されません。ドラム・キットのベロシティ・ゾーンはGlobal P5 Drum Kitで設定できます(→p.226)。画面に表示された“Jump to DrumKit Edit”ボタンを押すと自動的にGlobal P5に移動します。

2-1: OSC1 Setup



プログラムのサウンドはマルチサンプルを基本に作られています。このページでは基本的なマルチサンプル関連の設定を行います。以下について設定します。

- シングルまたはダブル・プログラムのオシレーターで使うマルチサンプルを選択する。またはドラムス・プログラム用のドラムキットを選択する。
- オシレーターの基本ピッチを設定する。

2-1a: OSC1 Frequency

“Oscillator Mode” Single, Double

OSC1 Frequency

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

オシレーターの基本ピッチ(音高)をオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは+0[8']です。

Transpose [-12...+12]

ピッチを半音単位、±1オクターブの範囲で調整します。

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位、±1オクターブの範囲で調整します。1セントは半音の1/100です。

Freq. Offset (Frequency Offset) [-10.0Hz ...+10.0Hz]

0.1 Hz単位でピッチを調整します。このパラメーターは“Tune”と異なり、2つのオシレーターをデチューンさせると、鍵盤全域にわたって、周期的に脈打つように一定のビートが生まれます。

2-1b: Multisamples

左側のスライダーは、ドラッグすることによってエディットするベロシティ・ゾーンを選択します。直接、目的のゾーンを押しても選択できます。

1: Multisample 1

1番目のマルチサンプルを設定します。マルチサンプルを1つだけ使って簡単なセットアップを作るときは、Multisample 1を適宜設定して、Velocity ページ(2-2b)の“Threshold Velocity”を1に、“Crossfade” (Crossfade Range)をOffに設定します。

Multisample On/Off [Off, On]

マルチサンプル1が発音する、しないを設定します。
On時、発音します。

Bank [Mono, Stereo, XL.M, XL.St]

マルチサンプルのバンクを選択します。
“Multisample On/Off”がOnのときに表示されます。

Mono, Stereo: 標準のモノラル、ステレオ・マルチサンプルです。

XL.M (eXtra Large Mono), **XL.St** (eXtra Large Stereo): 大容量のモノラル、ステレオ・マルチサンプルです。

Note:ステレオ・マルチサンプルはモノ・マルチサンプルの倍のボイス数が必要です。

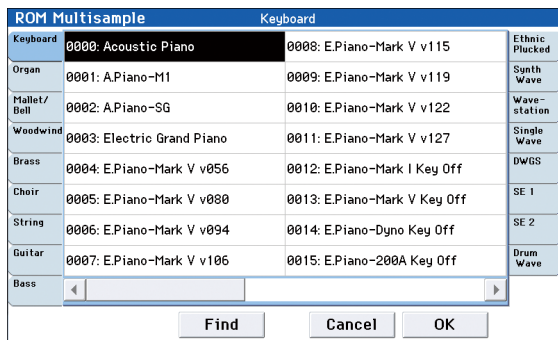
Multisample select [List of Multisample]

マルチサンプルを設定します。

マルチサンプルによっては、発音範囲に上限のあるものがあります。発音範囲を超えた場合発音しません。

“Multisample Select”のポップアップ・ボタンを押すとマルチサンプル・リストが開き、リストからマルチサンプルが選ばれます。

タブでカテゴリーを選び、カテゴリー内のマルチサンプルを選びます。名前的一部分からマルチサンプルを検索することができます(→p.2参照)。OKボタンで実行、Cancelボタンでキャンセルします。



Rev (Reverse) [Off, On]

選択したマルチサンプルがループしないでリバース再生します。

Note: マルチサンプル内の個々のサンプルがすでにリバースに設定されている場合は、この設定をしなくてもリバース再生します。

On(チェックする): マルチサンプルがリバース再生します。

選択されていない(一段表示の)ベロシティ・ゾーンでは、“Rev” Onは[R]で表示されます。

Off(チェックしない): マルチサンプルは通常に再生します。

Offset (Start Offset) [Off, 1st...8th]

マルチサンプルは、最初から発音させるだけではなく、あらかじめ設定された最大8カ所のスタート・ポイントのうち、いずれかから発音させることができます。

“Offset (Start Offset)”で通常のスタート・ポイント(Off)か他のスタート・ポイント(1st~8th)を選びます。

あらかじめ設定されているポイントが8カ所より少ないものもあります。その場合は使用できるポイント設定だけが選ばれます。

Level [0...127]

マルチサンプルの基本的なボリューム・レベルを設定します。アンブ・セクションでは、この基本的なレベルを、エンベロープやLFO、キーボード・トラック、その他のモジュレーションを使って変更します。(→p.37[PROG P4: Amp/EQ]参照)

マルチサンプルによっては設定を大きな値にすると、和音の演奏時に音が歪むことがあります。このようなときは、レベルを下げてください。

2...8: (Multisample 2...8)

2番目から8番目のマルチサンプルを設定します。1番目のマルチサンプルと同様です。

Velocity Split

オシレーターの8つのマルチサンプルのベロシティ・ゾーンを表示します。

左側のメーターはノート・オン時のベロシティ値を表示します。ベロシティによって発音するマルチサンプルを確認することができます。(→p.5[0-1e: Velocity Meter]参照)

2-1c: OSC 1 (Drum Kit Frequency)

“Oscillator Mode” Drums, Double Drums



Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

ピッチをオクターブ単位で設定します。ドラムキット使用時は、通常8'に設定します。

Drums プログラムをエディットするときは、このパラメーターを+0[8']に設定してください。それ以外ではドラムキットの鍵盤の割り当てがずれてしまいます。

Transpose [-12...+12]

割り当てられたドラムキットのインストゥルメントの位置をずらします。必要がなければ0に設定します。

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位で調整します。1セントは半音の1/100です。個々のドラムキットのピッチは、Global P5:Drum Kitで設定します。

Freq. Offset (Frequency Offset) [-10.0Hz ... +10Hz]

0.1 Hz単位でピッチを調整します。このパラメーターは“Tune”と異なり、2つのオシレーターをデチューンさせると、インストゥルメントによらず、周期的に脈打つように一定のビートが生まれます。

2-1d: Drum Kit

“Oscillator Mode”をDrumsまたはDouble Drumsにしたときは、以下のパラメーターが表示されます。

Drum Kit Select [000...031 (INT), 032...047 (USER), 048...056 (GM)]

ドラムキットを選びます。

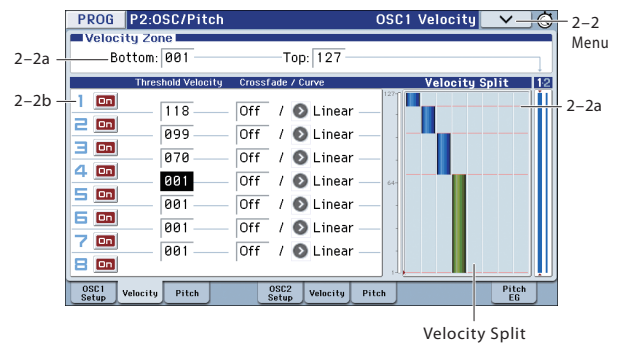
Jump to Drumkit Edit Pageボタン

このボタンを押すと、“Drum Kit Select”で選択されているドラムキットをGlobal P5: Drum Kitへ移動してエディットすることができます。“Oscillator Mode”にDouble Drumsが設定されている場合は、選択したドラムキットだけが発音します。GMドラムキットを選択している場合は最後に選択したドラムキットが選ばれます。必要に応じてUSERバンクに“Copy Drum Kit”でGMドラムキットをコピーしてください。

2-1: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

2-2: OSC1 Velocity



以下について設定します。

- オシレーター1のベロシティ・ゾーンを設定する。
- マルチサンプルのベロシティ・スプリット、クロスフェードを設定する。

2-2a: OSC1 Velocity Zone

オシレーター1と2はベロシティで発音させるオシレーターを切り替えることができます。ここではオシレーター1のベロシティ・ゾーンを設定します。

このベロシティ・ゾーンはマルチサンプル1～8のベロシティ設定よりも優先されます。設定状況は画面右側にグラフで表示されます。ベロシティ・スプリットのグラフと比較しながら設定することができます。

Bottom [001...127]

オシレーター1が発音するベロシティの最小値を設定します。

Top [001...127]

オシレーター1が発音するベロシティの最大値を設定します。

Note: “OSC1 Top”ベロシティは“OSC1 Bottom”ベロシティよりも大きい値に設定してください。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

2-2b: Multisample Velocity Zone

オシレーター1の8つのマルチサンプルごとに、ベロシティ・ゾーンを設定します。

Threshold Velocity [1...127]

マルチサンプルが発音する最低値のベロシティを設定します。MS1の“Threshold Velocity”はMS2の値と同じ、あるいはそれ以上に設定します。

Crossfade (Crossfade Range) [Off, 1...127]

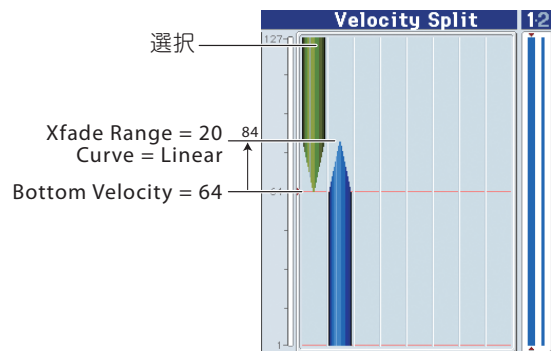
マルチサンプル1と2がベロシティによってクロスフェードする範囲を設定します。マルチサンプル1の“Threshold Velocity”を基にして、上方向の範囲でクロスフェードします。

例えば、“Threshold Velocity”が64、“Crossfade”が20のとき、MS2はベロシティが84以下でフェード・インを開始します。

ベロシティが“Crossfade”内のとき、オシレーターは通常の2倍の同時発音数を使用することになります。

Note: 同時にフェードさせることができるのは隣接する2つのゾーンに限られます。

Note: タッチ・ドラッグで値を変更することができます。(→OG p.6「* EG, Velocity Split」参照)



Curve [Linear, Power, Layer]

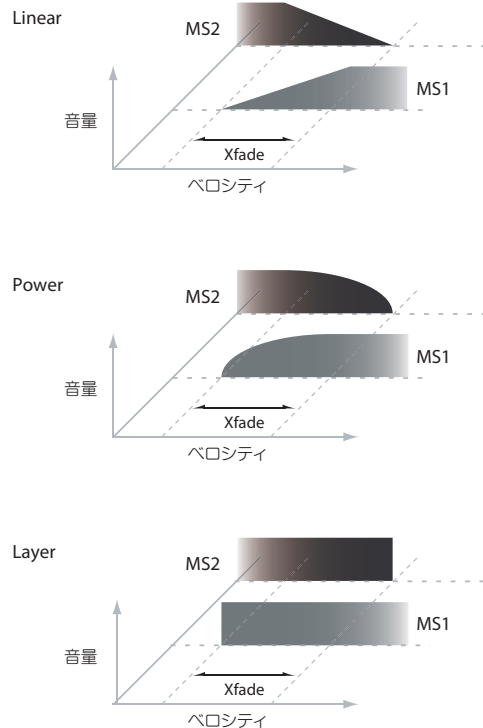
クロスフェードのボリューム・カーブを設定します。LinearとPower (Equal Powerの略)は、2つのマルチサンプルの混ざり方が異なります。組み合わせたマルチサンプルによって、適した設定を選んでください。Layerは、2つのマルチサンプルをクロスフェードさせずに重ね合わせます。

Linear: クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの50%となります。このため、その中間点でレベルの落ち込み感が生じることがあります。その場合はPowerを選んでください。

Power: Equal Powerを略したもので、クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの70%となります。このため、その中間点でレベルが大きく感じることがあります。その場合はLinearを選んでください。

Layer: 2つのマルチサンプルがクロスフェードの範囲にわたって最大レベルで重なります。

クロスフェード・カーブ



Velocity Split in Zone

オシレーターの8つのマルチサンプルごとに、ベロシティ・ゾーンを設定します。ノート・オン時のベロシティ値をメーターに表示します。

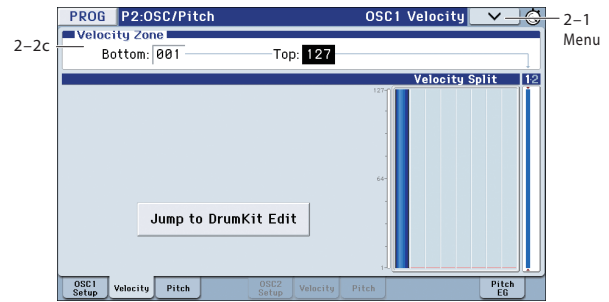
Velocity Split

オシレーターの8つのマルチサンプルと各オシレーターのベロシティ・ゾーンを表示します。

左側のメーターはノート・オン時のベロシティ値を表示します。ベロシティによって発音するマルチサンプルとオシレーターを確認することができます。(→p.5「0-1e: Velocity Meter」参照)

2-2c: OSC1 Velocity

“Oscillator Mode” Drums, Double Drums



オシレーター1と2はベロシティで発音させるドラムキットを切り替えることができます。ここではオシレーター1のベロシティ・ゾーンを設定します。定状況は画面右側にグラフで表示されます。ベロシティ・スプリットのグラフと比較しながら設定することができます。

Bottom [001...127]

オシレーター1が発音するベロシティの最小値を設定します。

Top [001...127]

オシレーター1が発音するベロシティの最大値を設定します。

Note: “Top”ベロシティは“Bottom”ベロシティよりも大きい値に設定してください。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

Velocity Split

オシレーターのベロシティ・ゾーンを表示します。

左側のメーターはグローバルMIDIチャンネルでのノート・オン時のベロシティ値を表示します。ベロシティによって発音するマルチサンプルを確認することができます。(→ p.5「0-1e: Velocity Meter」参照)

Jump to Drumkit Edit Pageボタン

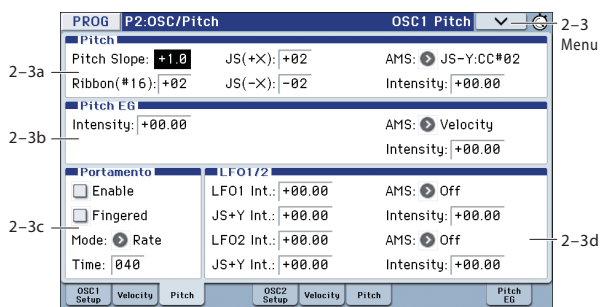
(→p.20「Jump to Drumkit Edit Pageボタン」参照)

2-2: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Oscillator →p.70
- 4: Swap Oscillator →p.70

(→p.68「Program: Menu Command」参照)

2-3: OSC1 Pitch



オシレーター1のピッチを設定するページです。おもに以下について設定をします。

- ベンド・アップ、ベンド・ダウンを個別に設定したジョイスティック X(またはピッチ・ベンド・メッセージ受信)と、CC#16(リボン・コントロール・メッセージ等)の受信によるピッチ・コントロールを設定する。
- 鍵盤の高音域または低音域へ弾くにつれてどれだけ音程が変化するかをコントロールする“Pitch Slope”を設定する。
- ピッチを変化させるAMSモジュレーションをアサインする。
- ピッチ EG、LFO1/2 によるピッチ・モジュレーション・インテンシティとそのAMSを設定する。
- ポルタメントを設定する。

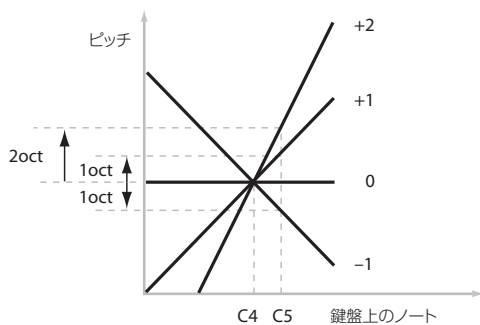
2-3a: Pitch

Pitch Slope

[-1.0...+2.0]

通常は、+1.0に設定します。

“Pitch Slope”の設定と、ピッチ、ノートの関係



+の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、-の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

0に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。これは特殊効果的なサウンドに使うと便利です。

Ribbon

[-12...+12]

CC#16を受信したときに、ピッチがどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。

+の値のとき、CC#16の値がセンター値64以上のときにピッチが上がり、-の値ではピッチが下がります。

JS (+X)

[-60...+12]

ジョイスティックを右側に傾けたとき(または1以上のピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は+値に設定します。

例えば、+12に設定してジョイスティックを右一杯に倒すと、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音までピッチが変化します。

JS (-X)

[-60...+12]

ジョイスティックを左側に傾けたとき(または-1以下のピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は-値に設定します。

例えば、-60に設定してジョイスティックを左一杯に倒すと、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音までピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

AMS (Pitch)

[List of AMS Sources]

ピッチをコントロールするAMSソースを選びます。(→p.358 [AMS List]参照)

Intensity

[-12.00...+12.00]

“AMS (Pitch)”によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。12.00で1オクターブ変化します。

例えば、“AMS (Pitch)”をJS+Y: CC#01にしてジョイスティックを+Y方向へ操作したとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。

2-3b: Pitch EG

Intensity

[-12.00...+12.00]

ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。AMSによるモジュレーションが加わる前の設定となります。12.00で1オクターブ変化します。

ピッチEGの形状は+99~-99の範囲で設定できます。“Intensity”を+の値にすると、EGが+値のときはピッチが上がり、-値のときはピッチが下がります。

“Intensity”を-の値にすると、EGによるモジュレーション効果は逆方向となり、EGが+値のときはピッチが下がり、-値のときはピッチが上がります。

AMS (Pitch EG)

[List of AMS Sources]

ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするためのAMSソースを選びます。(→p.358 [AMS List]参照)

Intensity

[-12.00...+12.00]

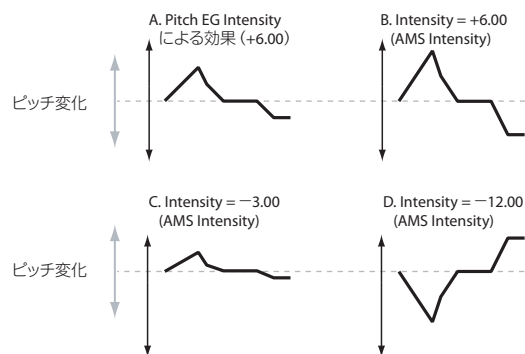
“AMS (Pitch EG)”によるピッチEGへの効果の深さと方向を設定します。このAMSモジュレーションと“Intensity”値が加算されて、最終的なピッチEGによるモジュレーション効果が決定します。

ここが+の値のときは、モジュレーションを強くかけるほど、ピッチEGの効果も大きくなります。(→[ピッチEGとAMS] 図B参照)

ここが-の値のときは、モジュレーションを強くかけるほど、ピッチEGはエンベロープの極性を逆さまにしたようになり、反対の効果が現れます。次のような使い方ができます。

- Pitch “Intensity”を+値に設定し、AMS (Pitch EG AMS)でこの量を減らします。この場合、EGは振幅が狭くなるだけで、極性を反転させない例です。(→[ピッチEGとAMS] 図C参照)
- AMSの“Intensity”を“Intensity”より大きく設定します。この場合は、少量のモジュレーションで+の効果、モジュレーションを大きくすると逆相の効果となります。(→[ピッチEGとAMS] 図D参照)

ピッチ EG と AMS



2-3c: Portamento

ポルタメントは、異なるノート間のピッチの変化を滑らかにします。

Enable [Off, On]

On(チェックする):ポルタメントがかかり、次の音への移行が滑らかになります。

Off(チェックしない):ポルタメントはかかりません。これは初期設定です。

Fingered [Off, On]

奏法に合わせてポルタメントをコントロールできます。チェックすると、レガート奏法で弾いたときにポルタメントがかかり、音を分離して弾くとポルタメントがかかりません。

ポルタメントの“Enable”をチェックしているときに有効です。

On(チェックする):レガート奏法時にポルタメントがかかります。

Off(チェックしない):弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

Mode [Rate, Time]

Rate:例えばオクターブごとに1秒など、一定の距離(音程)に対して常に同じ時間で移行します。半音の距離で移行にかかる時間よりも、数オクターブの距離で移行する時間のほうが長くなります。

Time:ある音から次の音へ移行するときにかかる時間が、音と音の距離(音程)に関係なく常に一定になります。コード進行を弾くときに、和音内の各音の移行時間がどれも同じになるので便利です。

Time [000...127]

ポルタメントの時間を設定します。値が大きいほどゆっくり移行します。0に設定すると、ポルタメントの“Enable”がオフの場合と同じで、その音高に即座に移ります。

ポルタメントの“Enable”がチェックされているときに有効です。

SW1、SW2へのポルタメント・オン／オフのアサイン

2つのアサインナブル・スイッチ [SW1]、[SW2] を使って、ポルタメントのオン／オフが行えます。(→p.17「1-3a: Panel Switch 1/2 Assign」参照)

次の手順で機能をアサインします。

1. Prog P1: Basic/Controllers- Controllers Setup ページを表示します。
2. Panel Switch Assignの“SW1”または“SW2”をPorta.SW (CC#65) に設定します。
これで、該当スイッチでポルタメントをオン／オフできるようになります。

MIDI SW1/2にポルタメントをアサインすると、操作のたびにMIDIポルタメント・コントローラー #65 が送信されます。また、MIDIコントローラー#65を受信するとポルタメントをオン／オフできます。

2-3d: LFO1/2

LFO1とLFO2でピッチを周期的にコントロールします。各LFOのモジュレーションの強さは、次の3種類の方法で設定します。

- “LFO1 Int.”、“LFO2 Int.”でLFOモジュレーションのインテンシティを設定する。
 - “JS+Y Int.”でJS+Y操作時のLFOの量を調節する。
 - 任意のAMSソースでLFOの量を調節する。
- 結果が加算されて全体のLFO効果の深さになります。

LFO1

LFO1 Int. (LFO1 Intensity) [-12.00...+12.00]

OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。“JS+Y Int.”や“AMS”によるモジュレーションが加わる前の設定になります。**12.00**で最大±1オクターブ変化します。
-の値のとき、LFOは逆相になります。

JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Intensity) [-12.00...+12.00]

ジョイスティックを+Y方向(奥)へ傾けたとき(またはCC#1を受信したとき)のOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さを設定します(ジョイスティックの+Y方向でのコントロールを「JS+Y」と呼びます)。

このパラメーターはJS+Yによって加えることができるLFOモジュレーションの最大量を設定します。

この値が大きいと、ジョイスティックを+Y方向(奥)へ傾けたときに得られるOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションが深くなります。**12.00**にすると最大±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のとき、LFOは逆相になります。上記の“LFO1 Int.”での効果をこのパラメーターで、減少させることもできます。

例:

1. “LFO1 Int.”を+7.00に設定します。
とても強いピッチ効果がかかり、完全5度までバンドします。
2. “JS+Y Int.”を-7.00に設定します。
ジョイスティックを+Y方向(奥)へ傾けると、LFOによる効果が薄らいでいきます。いっぱいまで倒すと、LFOはお互いに差し引いた状態になりモジュレーションがかかりません。

AMS (LFO1) [List of AMS Sources]

OSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選びます。(→p.358「AMS List」参照)

Intensity [-12.00...+12.00]

“AMS (LFO1)”による効果の深さと方向を設定します。

0に設定するとモジュレーションはかかりません。12.00にすると最大±1 オクターブのOSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションがかかります。

例えば、“AMS (LFO1)”をJS+Y: CC#01 にしてジョイスティックを+Y方向へ操作したとき、ここが+の値の場合はOSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、-の値のときは逆相でかかります。

“LFO1 Int”、“JS+Y Int”、“AMS (LFO1)”によるそれぞれの設定の加算で、OSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

LFO2

LFO2のパラメーターは前述のLFO1と同じです。(→p.23「LFO1」参照)

2-3: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

2-5: OSC2 Setup

このページではオシレーター2のオシレーターの基本ピッチや各マルチサンプルのアサインなどを行います。“Oscillator Mode”がDouble、Double Drumsのときのみ有効で、それ以外ではこのページは設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同じです。(→p.18「2-1: OSC1 Setup」参照)

2-6: OSC2 Velocity

このページではオシレーター2自身とマルチサンプルのベロシティ・ゾーンを設定します。“Oscillator Mode”がDouble、Double Drumsのときのみ有効で、それ以外ではこのページは設定できません。

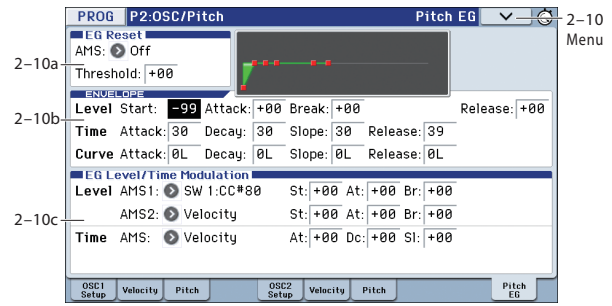
パラメーターはオシレーター1と同じです。(→p.20「2-2: OSC1 Velocity」参照)

2-7: OSC2 Pitch

オシレーター2のピッチ設定を行います。“Oscillator Mode”がDouble、Double Drumsのときのみ有効で、それ以外ではこのページは設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同じです。(→p.22「2-3: OSC1 Pitch」参照)

2-10: Pitch EG AMS Source



ピッチEG(エンベロープ・ジェネレーター)は、オシレーター1、2のピッチに時間による複雑な変化を与えます。このページのパラメーターは、そのEGの形状を調節します。例えば、以下のような設定をします。

- 各EGセグメントのレベルとタイムを調節して、EGの基本的な形状を設定する。
- 各EGセグメントのカーブの度合いを設定する。
- EGのレベルとタイムの複雑なモジュレーションを設定する。
- LFOなどのAMSソースを設定してEGを再スタートさせる。

EGがピッチに与える効果の深さを調節するには、P2: OSC/Pitch-OSC1 PitchページとOSC2 PitchページのPitch EGパラメーターを設定します。(→p.22「2-3b: Pitch EG」参照)

他のEGとの相違点

ピッチEGは以下の点でフィルターEGやアンプEGと異なります。

- オシレーター1とオシレーター2が同一のピッチEGを共有する。
- サスティン・レベルが常に0である。
- レベル・モジュレーションには1つではなく2つのAMSソースがあり、タイム・モジュレーションには3つではなく1つのAMSソースがある。

AMSソースとしてのピッチEG

ピッチEGをキーボード・トラックやLFOのように、AMSソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。変化させたいパラメーターのAMSソースにピッチEGを選んでください。

2-10a: EG Reset

AMS (EG Reset AMS) [List of AMS Sources]

EGをスタート・ポイントにリセットするAMSソースを選びます。例えば、テンポに同期したLFOを使って、リズムの先頭でEGをトリガーします。(→p.358「AMS List」参照)

Threshold [-99...+99]

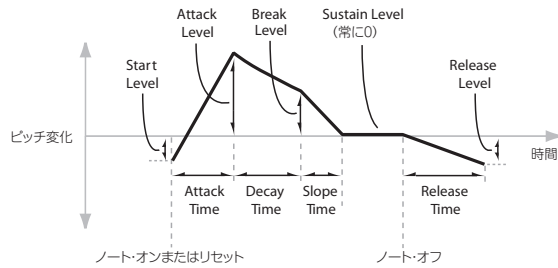
EGリセットをトリガーするAMSレベルを設定します。

例えば、EGをリセットするLFOの位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。“Threshold”が+の値のときは、上向きに通過するとEGがトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過するとEGがトリガーされます。

Note: 数種のLFO波形やLFOの周期が速いとき、+99あるいは-99等の高いレベル値にLFO出力が常に達しないことがあります。“Threshold”を+99や-99等の高いレベルに設定していると、リセットしたりしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold”値を調節してください。

2-10b: Envelope

ピッチ EG



エンベロープは、指定した時間で、あるレベルに移行し、また次の指定した時間で、あるレベルへ移行します。この動きによるモジュレーション信号を作ります。

次のパラメーターで、4つのレベルと、各レベルから次のレベルへ移行するのにかかる時間を設定します。

Level

4つのレベルそれぞれを+の値、-の値のいずれにも設定できます。

+の値のときは、ピッチ(または他のAMSディステーション)が、設定されている値から上がります。-の値のときは下がります。

ただし、フィルターEG、アンプEGと違って、ピッチEGのサスティン・レベルは常に0です。

Start [-99...+99]

ノート・オン時のレベルを設定します。

Attack [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Break [-99...+99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Release [-99...+99]

リリース・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Time

以下の表のように、値が大きいくほど時間が長くなります。

EG の値	実際にかかる時間
10	10msec
20	44 msec
30	104 msec
40	224 msec
50	464 msec
60	944 msec
70	1.8 sec
80	3.8 sec
90	10.9 sec
99	87.3 sec

Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムを最も速くするには、スタート・レベルを+99にします。この場合、最大レベルで即座にEGがスタートします。

Decay [00...99]

アタック・レベルに達したときからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサスティン・レベル(ピッチEGは常に0)に到達するまでの時間を設定します。サスティン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続きます。

Release [00...99]

サスティン・レベルからリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Note: タッチ・ドラッグで値を変更することができます。(→OG p.6「* EG, Velocity Split」参照)

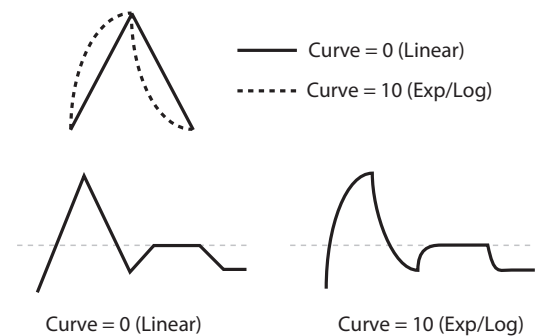
Curve

説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープはむしろ曲線で構成されています。

つまり、各セグメントのレベルが最初は素早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて緩やかに変化します。このほうが、直線的なセグメントよりも音が自然に聞こえます。

ヴィンテージ・アナログ・シンセのエンベロープは、このような曲線を自然に形成しましたが、KROMEでは更にこれを進歩させて、4つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ別個に調節できるようにしています。

ピッチ EG カーブ



カーブの曲がり具合を変更しても、EGのタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値が速く変化しますので、サウンドもさらに速く変化するように聞こえます。

上昇/下降に適したカーブ設定

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3は、アタックのような上昇するセグメントの初期設定として適しています。一方、「Curve」=6以上は、ディケイやリリースのような下降するセグメントに最適です。

Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメント — スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメント — アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメント — ブレイク・レベルからサスティン・レベル(ピッチEGは常に0)までの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Release [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメント — サスティン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

2-10c: EG Level/Time Modulation

Level

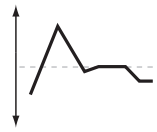
2種類のAMSソースでEGのレベル・パラメーターをコントロールします。各AMSソースで、スタート、アタック、ディケイ、ブレイクのレベルごとに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定します。

3つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、下図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

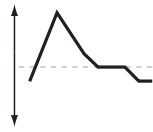
Note: エンベロープの動作が2つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値をリアルタイムで調節することはできません。

これはEG Resetによってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

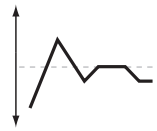
ピッチ EG レベル・モジュレーション



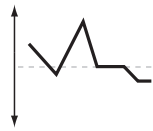
オリジナル・シェーブ



スタート、アタック、ブレイクが+のAMS



スタート、アタック、ブレイクが-のAMS



スタート、ブレイクが+、アタックが-のAMS

AMS1

AMS1 [List of AMS Sources]

EGのレベル・パラメーターをコントロールする1つめのAMSソースを選びます。(→p.358[AMS List]参照)

St (Start) [-99...+99]

スタート・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1”をVelocityに、“St”を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。“St”を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

At (Attack) [-99...+99]

アタック・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Br (Break) [-99...+99]

ブレイク・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

AMS2

EGのレベル・パラメーターをコントロールする、2つめのAMSソースを選びます。スタート、アタック、ディケイ、ブレイクの各レベルはこのソースを共有しますが、それぞれに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

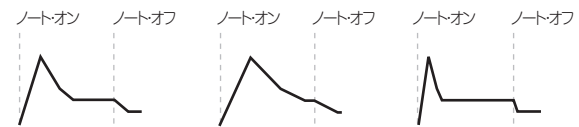
AMS2のパラメーターは上述のAMS1と同様です。

Time

EGのタイム・パラメーターをAMSソースでコントロールします。アタック、ディケイ、スロープの各タイムは同じAMSソースを共有しますが、それぞれに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

ピッチ EG タイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき



“Attack”=+
“Decay”=+
“Slope”=+

鍵盤を弱く弾いたとき。
オリジナル・シェーブ

“Attack”=+
“Decay”=+
“Slope”=+

鍵盤を強く弾いたとき。
時間が長く、サスティンに到達するのに時間がかかる。

“Attack”=-
“Decay”=-
“Slope”=-

鍵盤を強く弾いたとき。
時間が短く、サスティンに到達するのに時間がかからない。

AMS

AMS [List of AMS Sources]

EGのタイム・パラメーターをコントロールするAMSソースを選びます。例えばVelocityまたはKeyboard Trackが効果的です。(→p.358[AMS List]参照)

At (Attack) [-99...+99]

アタック・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”をVelocityに、“Attack”を+99に設定すると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、“Attack”を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMSソースを最大値(例えば、“Velocity”を127)にすると、“Attack”が+8の設定で、アタック・タイムがほぼ2倍になり、“Attack”が-8の設定で、アタック・タイムがほぼ半分になります。

Dc (Decay) [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Sl (Slope) [-99...+99]

スロープ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

✓ **2-10: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68[Program: Menu Command]参照)

PROG P3: Filter

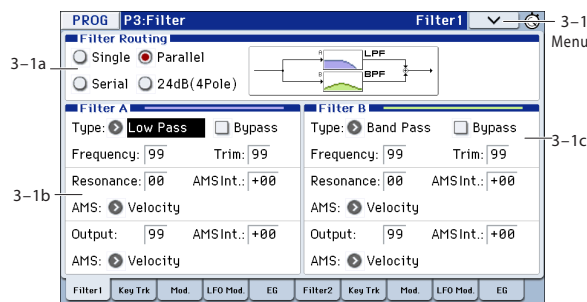
フィルターをかけると、オシレーターの音色が微妙に、あるいは劇的に変化します。各オシレーターは2種類のマルチモード・レゾナント・フィルターA、Bと、専用のフィルターEGとキーボード・トラックを持ちます。

ここではフィルターのさまざまな機能を設定することができます。おもに以下について設定します。

- 各オシレーター用フィルターのルーティング、フィルタータイプの選択、カットオフ、レゾナンスなどの基本設定をする。
- キーボード・トラック、フィルターEG、LFOやAMSなどのフィルター・モジュレーションを設定する。

“Oscillator Mode”でSingleを選択すると、オシレーター1のフィルターだけが有効になり、オシレーター2のフィルターのページは選べません。

3-1: Filter1



オシレーター1のフィルターA、Bの基本設定を行います。おもに以下について設定します。

- 12 dB/octフィルター1基、12 dB/octフィルター2基(シリアルまたはパラレル接続)、または24 dB/octフィルター1基を設定する。
- 2つのフィルターそれぞれを、ロー・パス、ハイ・パス、バンド・パス、バンド・リジェクトのいずれかのモードに設定する。
- 各フィルターのカットオフ、レゾナンス、入出力レベル、レゾナンスや出力レベルのモジュレーションを設定する。

3-1a: Filter Routing

Filter Routing [Single, Serial, Parallel, 24dB(4Pole)]

各オシレーターには2つのフィルター、フィルターAとフィルターBがあります。1つまたは両方のフィルターを使うかを設定します。両方使う場合はどのように2つを接続するかを設定します。

Single: フィルターAのみを1基の12 dB/octフィルター(2-Pole)として使います(バンド・パス、バンド・リジェクトは6 dB)。フィルターBのパラメーターは選べません。

Serial: フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは最初にフィルターAを通過し、フィルターAの出力からフィルターBに入ります。

Parallel: フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは両フィルターとも同時に通過し、それぞれのフィルターからの出力が加算されます。

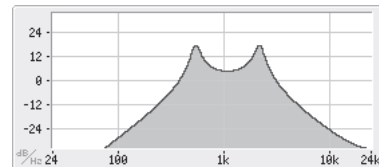
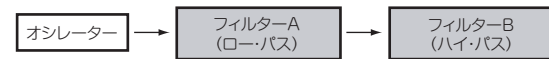
24dB(4Pole): 両方のフィルターを統合した、1基の4pole 24 dB/octフィルターです(バンド・パスとバンド・リジェクトは12 dB)。Singleと比べて、カットオフ周波数を境に急激にカットし

ます。レゾナンスは多少おだやかになります。ヴィンテージ・アナログ・シンセは、このタイプのフィルターをよく使用しました。

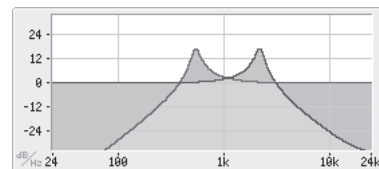
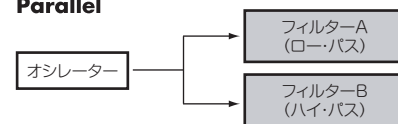
24 dB/octを選ぶと、フィルターAのみ有効となり、フィルターBのパラメーターは無効になります。

シリアル/パラレル接続

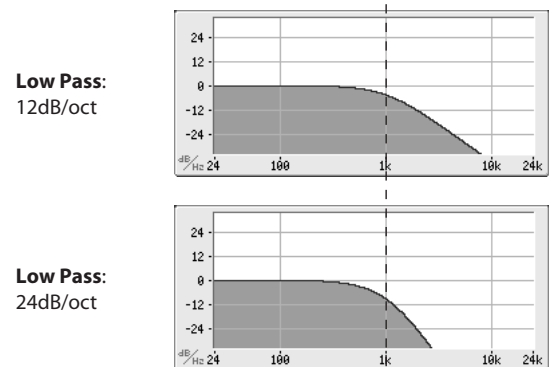
Serial



Parallel



12db/oct / 24db/oct



3-1b: Filter A

Filter Type

[Low Pass (12dB/oct), High Pass (12dB/oct), Band Pass (6dB/oct), Band Reject (6dB/oct)]

フィルター・タイプを選びます。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。“Filter Routing”の設定によって表示が変わり、dB/oct単位での正しいカットオフ・スロープが表示されます。

Low Pass (12dB/oct): カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

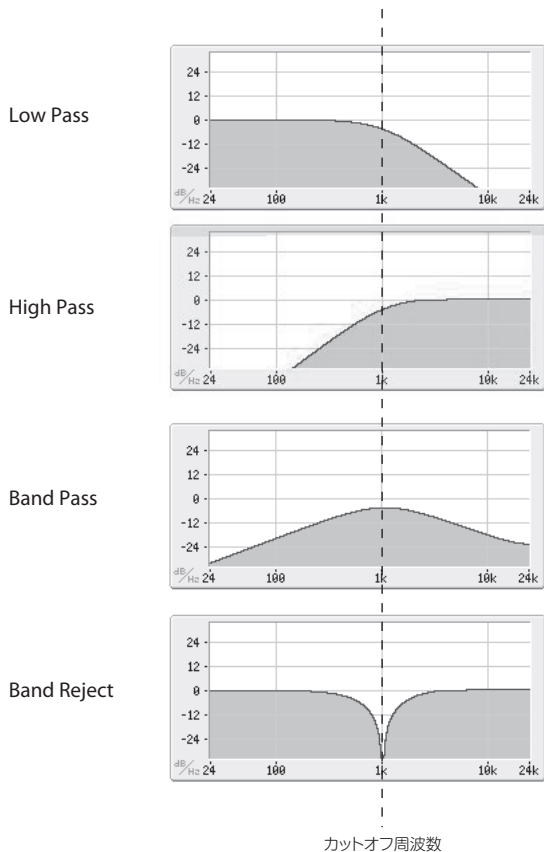
High Pass (12dB/oct): カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

Band Pass (6dB/oct): カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。

レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

Band Reject (6dB/oct): このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲だけをカットします。カットオフにLFOでモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が得られます。

フィルター・タイプとカットオフ周波数



Bypass [Off, On]

フィルターAのバイパスをオン/オフします。

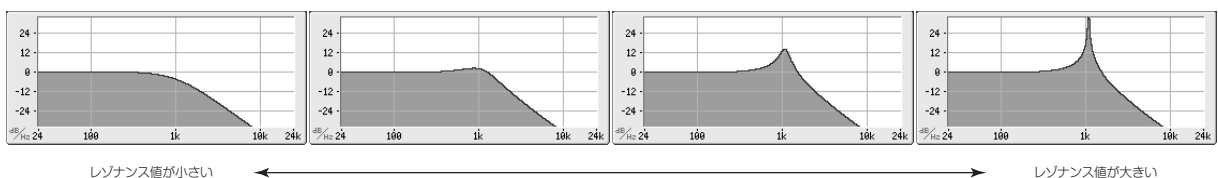
Off(チェックしない): バイパスがオフになり、フィルターAの効果がかかります。

On(チェックする): フィルターAの効果はかかりません。

Frequency [00...99]

フィルターAのカットオフ周波数をオクターブの1/10単位でコントロールします。カットオフ周波数の効果は、“Filter Type”で選んだタイプによって異なります。

レゾナンスの変化



Trim [00...99]

フィルターへ入力される信号のレベルを調節します。レゾナンスの値が大きいときなどに音が歪む場合は、このレベルを下げるか、“Output”の値を下げてください。

Resonance [00...99]

カットオフ周波数付近の倍音成分を強調します。

0のときは効果がありません。

中程度の値に設定にすると、鼻にかかったようなサウンド、あるいは極端に強調されたサウンドになります。

非常に高い値に設定すると、ピーツという口笛のようなピッチで音がでます。

(レゾナンスをキーボードのピッチにトラッキングさせるには: →p.31 “Key Follower”参照)

AMS (Resonance) [List of AMS Sources]

レゾナンスの量をコントロールするAMSソースを選びます。(→p.358[AMS List]参照)

AMS Int. [-99...+99]

“AMS (Resonance AMS)”によるレゾナンス・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS (Resonance AMS)”にVelocityを設定すると、ベロシティの強弱でレゾナンスの効き方がコントロールできます。+の値にすると強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど“Resonance”で設定した効果に近づきます。-の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど“Resonance”で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

レゾナンスの大きさは“Resonance”、“AMS Int.”によるそれぞれの設定の加算で決まります。

Output [00...99]

フィルターAの出力レベルを設定します。“Routing”がParallelのときは、フィルターAとフィルターBの音量バランスを調節します。また、後続の信号経路でクリッピングを避けるために音量を下げるときにも使用します。

AMS (Output AMS) [List of AMS Sources]

フィルターAの出力レベルをコントロールするAMSソースを選びます。(→p.358[AMS List]参照)

AMS Int. [-99...+99]

出力レベルに対するモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

3-1c: Filter B

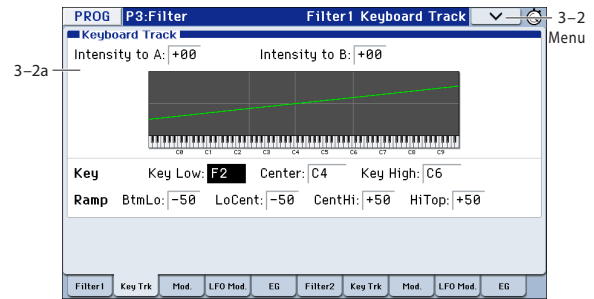
フィルターBは、“Filter Routing”がSerialまたはParallelのときに有効です。それ以外では、このセクションのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

フィルターBのパラメーターはフィルターAと同様です。
(→p.27「3-1b: Filter A」参照)

3-1: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

3-2: Filter1 Keyboard Track



オシレーター1のフィルター・キーボード・トラックを設定します。

- キーボード・トラックの形状を設定し、トラッキングがフィルターのカットオフ周波数に与える効果の度合いを設定する。

フィルターBは、“Filter Routing”がSerialまたはParallelのときに有効です。それ以外では、フィルターBのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

3-2a: Keyboard Track

ほとんどのアコースティック楽器はピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。また、音色が全音域にわたって変化しないようにすることもできます。

KROMEのキーボード・トラックは、最大4カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域ではカットオフ周波数が急激に上がり、そして続く高音域のオクターブではゆっくりと上がるか、またはまったく上がらないように設定する。
- 低音域へいくほどカットオフ周波数が上がるように設定する。
- 特定のキーで急激にカットオフ周波数が変化するように設定し、スプリット効果を得る。

キーボード・トラックの仕組み:KeyとRamp

キーボード・トラックに4箇所のRamp(傾き)を設定します。鍵盤上の5つのKeyを軸にして傾きを設定します。5つのKeyのうち一番上と下のキーはMIDIでの一番上と下のノート・ナンバーC-1、G9に固定されています。その間の任意の位置に、残りの3つのKey(“Key Low”、“Center”、“Key High”)を設定します。

4つのRamp値は、それぞれ挟まれているKeyの傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp “Lo Cent (Low-Center)”が0のとき、Keyの“Key Low”と“Center”の間は値が変化しません。

Keyの値が折り返し点となり、鍵盤上の低音域と高音域の傾きをRampで設定します。

Key “Center”では、モジュレーションが0となり、キーボード・トラックの効果がありません。

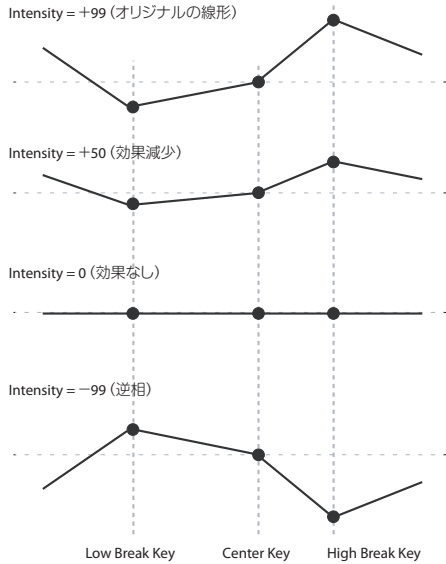
Intensity to A [-99...+99]

キーボード・トラックがフィルターAのカットオフ周波数に与える効果の深さを設定します。キーボード・トラックの全体的な効果は、この値と、キーボード・トラックの全体の形を組み合わせで決まります。

+の値にすると、キーボード・トラックの設定に対して正方向に効果がかかり、Ramp(傾き)が上がると、フィルター・カットオフ周波数は高くなります。

-の値にすると、逆方向の効果がかかります。Ramp(傾き)が上がると、フィルター・カットオフ周波数は低くなります。

キーボード・トラックの形状とインテンシティ



Intensity to B [-99...+99]

キーボード・トラックがフィルターBのカットオフ周波数に与える効果の深さを設定します。

Key

Key Low [C-1...G9]

低音域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Center [C-1...G9]

キーボード・トラック中央の折点となるノートを設定します。ここで設定されたノートでは、キーボード・トラックによるフィルター・カットオフ周波数への効果、および(他のパラメーターの)AMSソースとして使用したとき、モジュレーションの効果はなくなります。

Key High [C-1...G9]

高音域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

Ramp

Ramp(傾き)が+の値のとき、Key "Center"から高音域または低音域へ弾くにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。-の値のときは逆に出力が小さくなります。

このため、RampがKey "Center"の左にあるか右にあるかによって、"Ramp"設定の+値、-値の意味が違ってきます。

Btm Lo (Bottom-Low) と Lo Cent (Low-Center): Rampが-の値のとき、低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Cent Hi (Center-High) と Hi Top (High-Top): Rampが-の値のとき、高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

フィルター・カットオフ周波数への効果は、以下に設定するRamp値と、"Intensity to A (B)"の組み合わせで決まります。"Intensity to A (B)"が+99、"Ramp"が50のとき、フィルター・カットオフ周波数は鍵盤上のオクターブごとに1オクターブ変化し、"Ramp"が+99のときは2オクターブ変化します。

Btm Lo (Bottom-Low) [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDIノート・レンジの一番下のキーC-1と"Key Low"キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Lo Cent (Low-Center) [-Inf, -99...+99, +Inf]

"Key Low"と"Center"キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Cent Hi (Center-High) [-Inf, -99...+99, +Inf]

"Center"と"Key High"キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

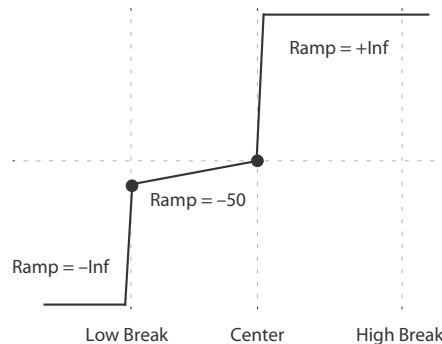
Hi Top (High-Top) [-Inf, -99...+99, +Inf]

"Key High"キーとMIDIノート・レンジの一番上のキーG9との間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

Ramp値の+Infと-Inf

Rampを+Infまたは-Infにすると、キーボード・トラックは1つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。これらはキーボード・スプリット効果のような急激な変化を作り出す場合に便利です。

Ramp値が+Infと-Infのとき



Note: "Cent Hi"のRampを+Infか-Infにすると、"Hi Top"は無効となり設定できなくなります。同様に、"Lo Cent"のRampを+Infか-Infにすると、"Btm Lo"は設定できなくなります。

Key Follower

フィルター・カットオフ周波数をキーボード・トラックによって音高(ピッチ)に追従させることによって、音色が音域全体にわたって均一になるようにします。キー・フォロワーといいます。以下の手順で設定します。

1. Filter "Frequency"を30に設定します。
2. Keyboard Track "Intensity to A"を+99に設定します。
3. Rampの"Btm Lo"と"Lo Cent"を-50に設定します。
4. Rampの"Cent Hi"と"Hi Top"を+50に設定します。
5. Keyの"Center"をC4に設定します。
全体の傾きを一定に揃える設定のため、"Key Low"と"Key High"キーの設定は影響しません。

AMSソースとしてのフィルター・キーボード・トラック

キーボード・トラックは、エンベロープやLFOなどと同様に、AMSソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。対象となるパラメーターのAMSソースで、**Filter KTrk**を選択します。

3-2: Menu Command

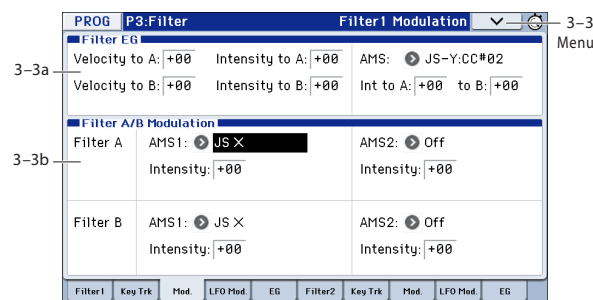
- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

3-3: Filter1 Modulation

オシレーター1のフィルター・モジュレーションを設定します。おもに以下のような設定ができます。

- フィルターEG がフィルターのカットオフ周波数に与える効果を設定する。
- フィルターのカットオフ周波数に効果を与える AMS モジュレーションを設定する。

フィルターBは、"Filter Routing"がSerialまたはParallelのときに有効です。それ以外では、フィルターBのパラメーターはすべて無効となり設定できません。



3-3a: Filter EG

フィルターEGはフィルターAとBのカットオフ周波数に時間による変化を与えます。その効果の深さを次の3種類の方法で設定できます。

- EGモジュレーションの深さと方向を"Intensity to A/B"で設定する。
- ベロシティによるフィルターにかかるEGの量を調節する。
- 任意のAMSソースによるフィルターにかかるEGの量を調節する。

上記の3つの方法を同時に使うことができ、その結果が加算されてEG全体の効果となります。

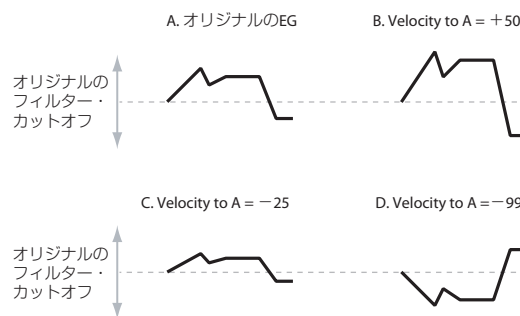
EGのアタック・タイムやリリース・タイム、レベルなど、EG自体はP3-5: Filter1 EGページで設定します。(→p.34「3-5: Filter1 EG」参照)

Velocity to A [-99...+99]

フィルターAのカットオフ周波数に変化を与えるフィルターEGを、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

フィルターEGのベロシティ・コントロール

以下の例はすべてIntensity to A = +50の設定です。



+の値にすると、強く弾くほど上図のBのようにフィルターEGの効果が大きくなります。

−の値にすると、強く弾くほどフィルターEGの効果が逆相で大きくなります。エンベロープの極性を逆さまにした形です。これは次のような方法で使うことができます。

“Intensity to A/B”で+の初期値を設定して、ベロシティでインテンシティを小さくコントロールします。この場合、EGの振幅が狭くなるだけで反転しません。上図のCようになります。

“Velocity to A/B”の値を、“Intensity to A/B”の値よりも大きくなるように設定します。この場合、上図Dのように、ベロシティが小さいと通常の効果、ベロシティが大きくなると逆相になります。

Velocity to B [-99...+99]

フィルターBのカットオフ周波数に変化を与えるフィルターEGを、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。(→[Velocity to A]参照)

Intensity to A [-99...+99]

フィルターAのカットオフ周波数に変化を与えるフィルターEGの効果の深さと方向を設定します。これは、ベロシティまたはAMSによるモジュレーションが加わる前の設定となります。

フィルターEGの形状は+99から−99の範囲で変化させることができます。+の値にすると、カットオフ周波数が大きくなり、−の値にするとカットオフ周波数は小さくなります。例えば、上図AのEGは、最初は上昇し、最後には0より下がっています。

“Intensity to A”を+の値にすると、実際の効果がフィルターEGの形に一致します。EGが0より上がると、カットオフ周波数が高くなります。

−の値にすると効果が反転した形でかかり、EGが0より大きいときはフィルターのカットオフ周波数が低くなります。

Intensity to B [-99...+99]

フィルターBのカットオフ周波数に変化を与えるフィルターEGの効果の深さと方向を設定します。これは、ベロシティまたはAMSによるモジュレーションが加わる前の設定となります。(→[Intensity to A]参照)

AMS (Filter EG AMS) [List of AMS Sources]

フィルターAとBのカットオフ周波数に変化を与える、フィルターEGをコントロールするAMSソースを選びます。この2つのフィルターは同一のAMSソースを共有しますが、インテンシティは別個に設定できます。それ以外は、前述の“Velocity to A”と同じはたらきをします。(→p.358[AMS List]参照)

Int to A (AMS Intensity to A) [-99...+99]

“Filter EG AMS”によるフィルターAへの、モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Int to B (AMS Intensity to B) [-99...+99]

“Filter EG AMS”によるフィルターBへの、モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

3-3b: Filter A/B Modulation

フィルターAをコントロールする2つの任意のAMSソースと、フィルターBをコントロールする2つの任意のAMSソースをアサインします。このモジュレーションは、Filter 1 ページで設定するフィルターA/Bの“Frequency”(3-1b)に加算されます。

Filter A

AMS1 (Filter A AMS1) [List of AMS Sources]

フィルターAのカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするための、1つめのAMSソースを選びます。(→p.358[AMS List]参照)

Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

AMS1による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Filter A AMS2) [List of AMS Sources]

フィルターAのカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするための、2つめのAMSソースを選びます。(→p.358[AMS List]参照)

Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]

AMS2による効果の深さと方向を設定します。

Filter B

フィルターBのパラメーターはフィルターAと同様です。(→[Filter A]参照)

3-3: Menu Command

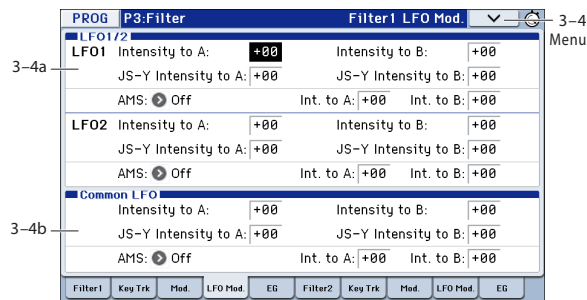
- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68[Program: Menu Command]参照)

3-4: Filter1 LFO Mod. (Modulation)

LFO1、LFO2、共通LFOは、フィルターAとBのカットオフ周波数に変化を与えます。各LFOのモジュレーションの強さはフィルターごとに次の3種類の方法で設定できます。

- “Intensity to A/B”で、LFOモジュレーションの深さと方向を設定する。
- JS-YでLFOの量を調節する。
- AMSソースでLFOの量を調節する。

各LFOのいずれでも上記が行え、そしてフィルターAとフィルターB別々に設定できます。その結果が加算されて全体のLFOによる効果が作り出されます。



3-4a: LFO 1/2

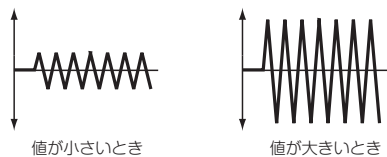
LFO1

Intensity to A [-99...+99]

フィルターAのカットオフ周波数をLFOで変調します。その深さと方向を設定します。“JS-Y Intensity to A”と“AMS”によるモジュレーションを加える前の効果となります。

-の値にするとLFOが逆相となります。同じLFOでも片方を+のインテンシティ、もう片方を-のインテンシティに設定して、2つのパラメーター(例えば、フィルター1Aと1Bなど)を変化させることで面白い効果が作れます。

LFOによるフィルター・カットオフの変化



Intensity to B [-99...+99]

フィルターBのカットオフ周波数をLFOで変調します。その深さと方向を設定します。“JS-Y Intensity to B”と“AMS”によるモジュレーションを加える前の効果となります。

JS-Y Intensity to A [-99...+99]

ジョイスティックを中央位置から-Y方向(手前)に傾ける(またはCC#2を受信することによって、フィルターAのカットオフ周波数を変調するLFOの効果の深さを調節します(ジョイスティックの-Y方向でのコントロールを「JS-Y」と呼びます)。

-の値にすると、LFOが逆相となるので、“Intensity to A”で設定したLFOの初期値を小さくすることができます。次の例を参照してください。

1. “Intensity to A”を+50に設定します。
フィルターのカットオフに対するLFOの効果が強くなります。

2. “JS-Y Intensity to A”を-50に設定します。
ジョイスティックを手前に倒すほど、LFOの効果が薄らいでいき、完全に倒すとLFOの効果はまったくなくなります。

JS-Y Intensity to B (LFO1) [-99...+99]

JS-YによるフィルターBのカットオフ周波数を変調するLFOの効果の深さを調節します。(→「JS-Y Intensity to B」参照)

AMS (LFO1) [List of AMS Sources]

フィルターAとB両方のカットオフ周波数を変調するLFOの効果の深さを調節します。そのソースを選びます。この2つのフィルターは同一のAMSソースを共有しますが、インテンシティは別個に設定できます。(→p.358「AMS List」参照)

Intensity to A (LFO1) [-99...+99]

LFO1 AMSのフィルターAに対する効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”をJS+Y: CC#01にしてジョイスティックを+Y方向へ操作したとき、ここが+の値のときはフィルターAにかかるLFO1の効果が大きくなります。

Intensity to B (LFO1) [-99...+99]

LFO1 AMSのフィルターBに対する効果の深さと方向を設定します。

LFO 2

LFO2のパラメーターはLFO1と同様です。(→「LFO1」参照)

3-4b: Common LFO

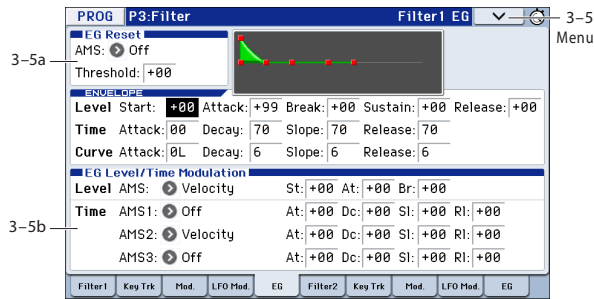
共通LFOのパラメーターはLFO1と同様です。(→「LFO1」参照)

Note: LFO1とLFO2は、ボイスごとに別々に設定しますが、共通LFOはプログラムのすべてのボイスが共有します。ボイスすべてに同じLFO効果をかけたいときに使うと便利です。

3-4: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

3-5: Filter1 EG



フィルターEG(エンベロープ・ジェネレーター)は、フィルターA、Bのカットオフ周波数に複雑な時間による変化を与えます。このページのパラメーターは、そのEGの形状を調節します。例えば、おもに次を設定します。

- 各セグメントのレベルとタイムを調節して、EGの基本的な形状を設定する。
- 各EGセグメントのカーブの度合いを設定する。
- EGのレベルとタイムの複雑なモジュレーションを設定する。
- LFOなどのAMSソースを設定してEGを再スタートさせる。

EGがフィルターに与える効果の深さを調節するには、P3-1: Filter1 – Modulation ページ Filter EG パラメーターを設定します。(→p.31「3-3a: Filter EG」参照)

フィルターEGをAMSソースとして使用する

フィルターEGをキーボード・トラックやLFOのように、AMSソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。変化させたいパラメーターのAMSリストでフィルターEGを選びます。

3-5a: EG Reset

AMS [List of AMS Sources]

EGをスタート・ポイントにリセットするAMSソースを選びます。例えば、テンポに同期したLFOを使って、リズムの先頭でEGをトリガーします。(→p.358「AMS List」参照)

Threshold [-99...+99]

EGリセットをトリガーするAMSレベルを設定します。

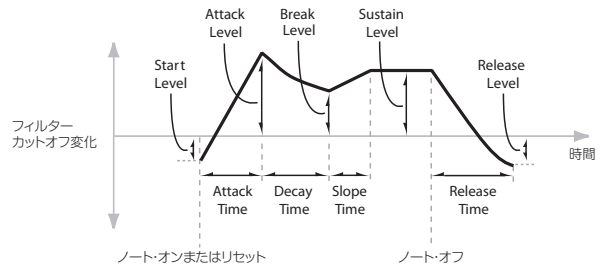
例えば、EGをリセットするLFOの位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。スレッシュホールドが+の値のときは、上向きに通過するとEGがトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過するとEGがトリガーされます。

Note: 数種のLFO波形やLFOの周期が速いとき、+99あるいは-99の最大値に常に達しないことがあります。

“Threshold”を+99あるいは-99に設定していると、リセットしたりしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold”値を調節してください。

3-5b: Envelope

フィルターEG



エンベロープは、指定した時間をかけてあるレベルまで移行し、また別に指定した時間をかけて別のレベルまで移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

下記のパラメーターで、4つのレベルと、各レベルから次のレベルへ移行する時間を設定します。

Level

5つのレベルそれぞれを+の値、-の値のいずれにも設定できます。

+の値のときは、カットオフ周波数(または他のAMSディスプレイネーション)が、すでに設定されている値から上がります。-の値のときは下がります。

Start [-99...+99]

ノート・オン時の最初のEGレベルです。

Attack [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Break [-99...+99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Sustain [-99...+99]

スロープ・タイムが終わったときのレベルを設定します。サステイン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフ時までそのレベルを維持します。

Release [-99...+99]

リリース・タイムの終わったときのレベルを設定します。

Time

以下の表のように、値が大きいくほど時間が長くなります。

EGの値	実際にかかる時間
10	10 msec
20	44 msec
30	104 msec
40	224 msec
50	464 msec
60	944 msec
70	1.8 sec
80	3.8 sec
90	10.9 sec
99	87.3 sec

Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムをもっとも速くするには、スタート・レベルを+99にします。この場合、最大レベルで即座にEGがスタートします。

Decay [00...99]

アタック・レベルに達したときからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。サスティン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続きます。

Release [00...99]

サスティン・レベルからリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Note: タッチ・ドラッグで値を変更することができます。(→OG p.6f * EG, Velocity Split]参照)

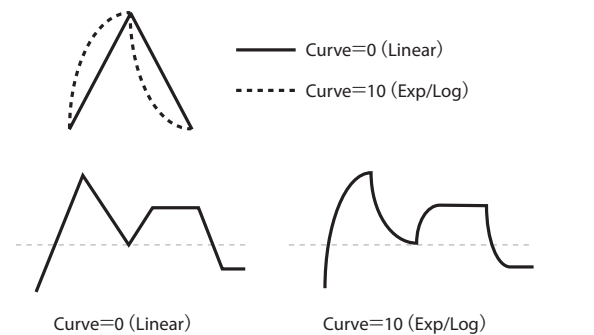
Curve

説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープはむしろ曲線で構成されています。

つまり、各セグメントのレベルが最初は素早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて緩やかに変化します。このほうが、直線的なセグメントよりも音が自然に聞こえます。

ヴィンテージのアナログ・シンセのエンベロープは、このようなカーブを自然に形成しましたが、KROMEでは更にこれを進歩させて、4つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ別個に調節できます。

フィルター EG カーブ



カーブの曲がり具合を変更しても、EGのタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値がさらに速く変化しますので、サウンドもさらに速く変化するように聞こえます。

上昇／下降に適したカーブ設定

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3は、アタックなどの上昇セグメントの初期設定に適しています。一方、Curve=6以上は、ディケイやリリースなどの下降セグメントに最適です。

Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメント — スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメント — アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメント — ブレイク・レベルからサスティン・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Release [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメント — サスティン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

3-5c: EG Level/Time Modulation

Level

任意のAMSソースでEGのレベル・パラメーターをコントロールします。スタート、アタック、ブレイクの各レベルは1つのAMSソースを共有しますが、それぞれ個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

3つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、下図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

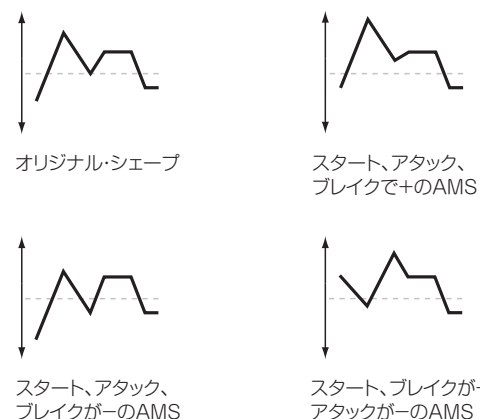
Note: エンベロープの動作が2つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値を調節することはできません。

例えば、EGがディケイ・タイムを通過しているときはディケイ・タイムとブレイク・レベルを調節することができません。

また、ブレイク・レベルを調節するためにコモンLFOをアサインした場合、LFOは絶えず動作していますが、ブレイク・レベルはディケイ・セグメントが始める瞬間のLFOの値によって影響を受けます。

これはEG Resetによってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

フィルター EG レベル・モジュレーション



AMS [List of AMS Sources]

EGのレベル・パラメーターをコントロールするAMSソースを選びます。(→p.358[AMS List]参照)

St (Start) [-99...+99]

スタート・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”ソースをVelocityに、“St (Start)”を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。“St (Start)”を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

At (Attack) [-99...+99]

アタック・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Br (Break) [-99...+99]

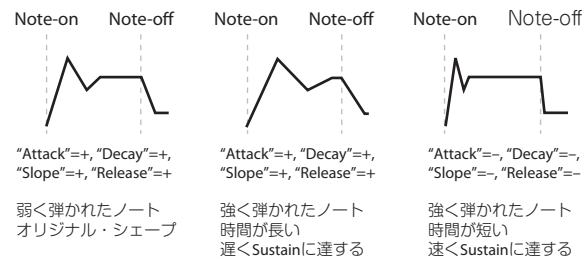
ブレイク・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Time

EGのタイム・パラメーターを3つの異なるAMSソースでコントロールします。3つのAMSそれぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

フィルター EG タイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity = a positive (+) value



AMS1 [List of AMS Sources]

EGのタイム・パラメーターをコントロールする1つめのAMSソースを選びます。ここではVelocityやKeyboard Trackが効果的です。(→p.358[AMS List]参照)

At (Attack) [-99...+99]

アタック・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”をVelocityに、“At (Attack)”を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、“At (Attack)”を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMSソースを最大値に設定すると(例えば、“Velocity”を127にすると)、“Attack”が+8の設定で、アタック・タイムがほぼ2倍になり、“Attack”が-8の設定で、アタック・タイムがほぼ半分になります。(→p.363[EG Time]参照)

Dc (Decay) [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Sl (Slope) [-99...+99]

スロープ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Rl (Release) [-99...+99]

リリース・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

AMS2 と AMS3

EGのタイム・パラメーターをコントロールする2つめ、3つめのAMSソースを選びます。それぞれが、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のインテンシティを設定します。AMS2とAMS3のパラメーターは、前述のAMS1と同様です。

✓ **3-5: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Oscillator →p.70
- 4: Swap Oscillator →p.70
- 5: Sync Both EGs →p.71

(→p.68[Program: Menu Command]参照)

3-6: Filter2

オシレーター2フィルター2の基本的な設定をします。“Oscillator Mode”がDoubleまたはDouble Drumsのときに有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(→p.27[3-1: Filter1]参照)

3-7: Filter2 Keyboard Track

オシレーター2のキーボード・トラックを設定します。おもに以下のような設定ができます。

- キーボード・トラックの形状を設定し、トラッキングがフィルターのカットオフ周波数に与える効果の度合いを設定する。
- フィルターEG がフィルターのカットオフ周波数に与える効果を設定する。
- フィルターのカットオフ周波数に効果を与える AMS モジュレーションを設定する。

フィルターBは、“Filter Routing”がSerialまたはParallelのときに有効です。それ以外では、フィルターBのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

3-8: Filter2 Modulation

オシレーター2のフィルター・モジュレーションを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleまたはDouble Drumsのときに有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(→p.31[3-3: Filter1 Modulation]参照)

3-9: Filter2 LFO Mod. (Modulation)

オシレーター2のLFOフィルター・モジュレーションを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleまたはDouble Drumsのときに有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(→p.33[3-4: Filter1 LFO Mod. (Modulation)]参照)

3-10: Filter2 EG

オシレーター2のフィルターEGを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleまたはDouble Drumsのときに有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同じです。(→p.34[3-5: Filter1 EG]参照)

PROG P4: Amp/EQ

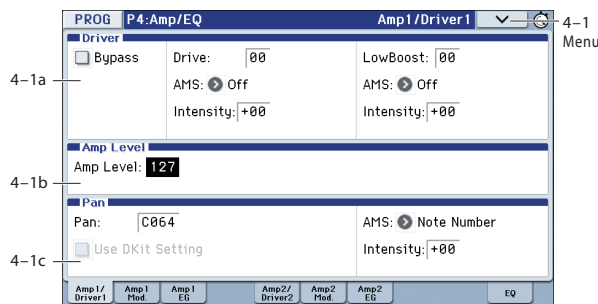
オシレーター1と2の音量(「アンプリチュード」または略して「アンプ」といいます)、パン、ドライバー、専用のアンプEGとキーボード・トラックをそれぞれ別個にコントロールできます。また、両オシレーターは3バンドEQを1基共有しています。

このページでは以下の設定をはじめ、これらの関連パラメーターをコントロールします。

- ドライバー回路を設定する。低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出すことも可能です。
- パンを設定する。またパンにモジュレーションを設定する。
- キーボード・トラック、アンプ EG、LFO モジュレーション、AMSコントロールなど、アンプ・レベルとモジュレーションを設定する。
- 3バンドEQを設定する。

“Oscillator Mode”がSingleのときは、オシレーター1のアンプ、パン、ドライブ・パラメーターのみが有効となります。オシレーター2用のページは選択できません。

4-1: Amp1/Driver1



アンプ/EQセクションの基本設定をします。以下について設定します。

- ドライバー回路を設定する。
- オシレーターの音量レベルを設定する。
- パン(音の定位)とパン・モジュレーションを設定する。

4-1a: Driver

ドライバー回路を設定します。低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出します。サウンドを微妙に太くしたり、極端なディストーションをかけたりと、幅広い効果が作れます。エフェクト部のオーバードライブとは異なり、このドライバーは発音数やレベルによらず一定の音色が得られます。

2つのおもなパラメーター、“Drive”と“Low Boost”が同時に作用して、ドライバー全体の効果を作ります。“Drive”はサウンドにエッジ感を与え、“Low Boost”は低域をブーストするだけでなく、サウンド全体に質感を与えます。

Bypass [Off, On]

On(チェックする):ドライバーが信号経路から外れます。

Drive [00...99]

ドライブ量を設定します。値が小さいとサチュレーションは柔らかくなり、値が大きくなるとディストーションが顕著になります。

“Drive”とともに、“Low Boost”も合わせて大きくすると効果的です。

Note: “Drive”が0のときでも、ドライバーは音色に影響を与えます。完全に効果をなくすときは、ドライバーをバイパスしてください。

AMS (Drive) [List of AMS Sources]

“Drive”の量をコントロールするAMSソースを選びます。(→p.358[AMS List]参照)

Intensity [-99...+99]

ドライブに対するAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Low Boost [00...99]

このロー・ブースト回路は、サウンドの質感をコントロールします。効果のかかる特定のEQ周波数は、“Drive”設定で変化します。値が大きいくほど低域がブーストされ、“Drive”の効果も強まりません。

AMS [List of AMS Sources]

“Low Boost”の値を変化させるAMSソースを選びます。(→p.358[AMS List]参照)

Intensity [-99...+99]

“Low Boost”の値を変化させるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

4-1b: Amp Level

Amp Level [000...127]

オシレーター1の基本となる音量を設定します。

キーボード・トラック、ベロシティなどによるモジュレーションが加わる前の設定となります。

Mixer & Drum Trackと音量

オシレーターの音量は、0-3: Mixer & Drum Trackページのスライダーでも直接コントロールすることができます。“Amp Level”とは別のパラメーターをコントロールします。

MIDIと音量

MIDI プログラムの全体的な音量は、MIDI ボリューム(CC#7)、エクスプレッション(CC#11)でもコントロールすることができます。(グローバル MIDI チャンネル(Global 1-1a)のメッセージのみを受信します)

ボリュームとエクスプレッションはどちらも同じように変化し、どちらも値が127のとき、“Amp Level”で設定した音量になります。主にボリュームで最大音量を調整し、エクスプレッションで抑揚をつけるように使い分けると良いでしょう。

グローバルMIDIチャンネル(Global 1-1a)でコントロールします。

4-1c: Pan

Pan [Random, L001...C064...R127]

オシレーター1のステレオ・パンを設定します。L001で左側に振り切り、C064で中央に定位、R127で右側に振り切り切ります。

Randomにすると、ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。

MIDI CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとの“Pan”の設定値、127で右に振り切ります。グローバルMIDIチャンネル(Global 1-1a)でコントロールします。

Note: RandomはMIDIコントロール・チェンジで設定することができません。ここで選択します。

AMS (Pan) [List of AMS Sources]

パンを変化させるAMSソースを選びます。(→p.358「AMS List」参照)

Intensity [-99...+99]

パンを変化させるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“Pan”をC064に、“AMS”をNote Numberに設定すると、“Intensity”が+の値のときは、C4を境にして高音を弾くほどサウンドが右側に移動します。また、低音を弾くほど左側に移動します。-の値にするとこれらは逆の効果になります。

Use DKit Setting [Off, On]

“Oscillator Mode”がDrumsまたはDouble Drumsのときに有効です。

標準のプログラムと違って、ドラムキットにはKeyごとに異なるパンが設定されています。このパラメーターは、ドラムキットのパン設定を使うか、プログラムのパン設定を使うかを設定します。

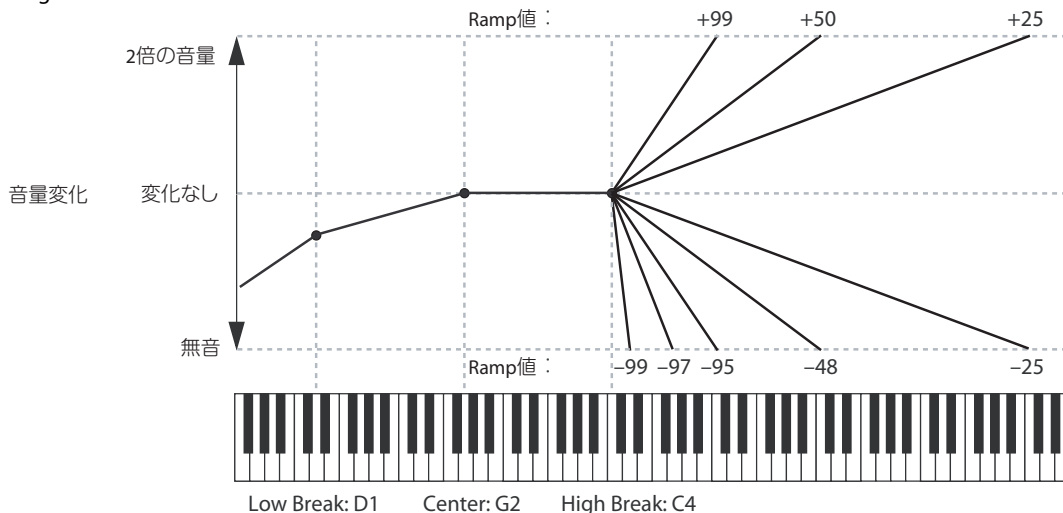
On(チェックする): プログラムは、ドラムキットでKeyごとに設定したパン設定“Pan”(Global 5-5b)を使います。パンのAMSも有効です。通常この設定にします。

Off(チェックしない): プログラムはドラムキットのパン設定を無視して、プログラムのパン設定を使います。ドラムキットのすべてのKeyが“Pan”(Prog 4-1c)の設定になります。

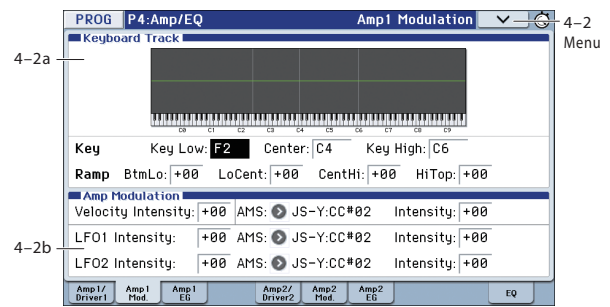
✓ **4-1: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Oscillator →p.70
- 4: Swap Oscillator →p.70

(→p.68「Program: Menu Command」参照)



4-2: Amp1 Modulation



オシレーター1の音量を変化させるモジュレーションを設定します。おもに次の設定ができます。

- キーボード・トラックの形状を設定して音量をコントロールする。
- 音量を変化させるAMSをアサインする。
- 音量に対するLFOの効果を設定する。

モジュレーションの設定によって、音量が“Amp Level”の設定より最大2倍まで大きくなります。

4-2a: Keyboard Track

オシレーター1の音量をキーボード・トラックでコントロールします。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量が変化します。通常、全音域にわたって均一の音量にするには、キー・トラックの設定が必要です。

KROMEのキーボード・トラックは、最大4カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域で急激に音量が上がり、そして続く高音域のオクターブでは音量が徐々に上がっていくか、まったく上がらないように設定する。
- 低音域を弾いていくほど音量が上がるように設定する。
- 特定のキーで急激に音量が変化するように設定し、スプリット効果を得る。

キーボード・トラックの仕組みについてはp.29をご覧ください。

Key:

Key Low [C-1...G9]

低音域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Center [C-1...G9]

キーボード・トラック中央の折点となるノートを設定します。この“Key”では、キーボード・トラックによる音量への効果、および任意のAMSモジュレーションの対象への効果はなくなります。

Key High [C-1...G9]

高音域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

Ramp:

Ramp(傾き)が+の値のとき、Key “Center”から高音域または低音域へ弾くにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。-の値のときは逆に出力が小さくなります。

このため、RampがKey “Center”の左にあるか右にあるかによって、“Ramp”設定の+値、-値の意味が違ってきます。

Btm Lo (Bottom-Low) と Lo Cent (Low-Center): Rampが-の値のとき、低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Cent Hi (Center-High) と Hi Top (High-Top): Rampが-の値のとき、高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

他のキーボード・トラックとの相違点

アンプのキーボード・トラックは、フィルターおよびCOMMONキーボード・トラックと異なる点がいくつかあります。

例えば、“Ramp”値の結果が違います。下記のグラフに示すように、-値の傾きのほうが、+値の傾きよりも急なものになります。

また、アンプには独立したインテンシティのコントロールがありません。そのかわり、インテンシティは最大値に固定されているので、キーボード・トラックによって、全くの無音から設定レベルの2倍のレベルまで音量が変化します。

Btm Lo (Bottom-Low) [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDIノート・レンジの一番下のキーC-1と“Key Low”キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Lo Cent (Low-Center) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Key Low”と“Center”キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Cent Hi (Center-High) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center”と“Key High”キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

Hi Top (High-Top)

[-Inf, -99...+99, +Inf]

“Key High”キーとMIDIノート・レンジの一番上のキーG9との間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

“Ramp”の値	レベル変化
-Inf	半音で無音
-99	全音で無音
-95	1オクターブで無音
-48	2オクターブで無音
-25	4オクターブで無音
00	変化なし
+25	4オクターブで2倍
+50	2オクターブで2倍
+99	1オクターブで2倍
+Inf	半音で2倍

Ramp値の+Infと-Inf

+Infと-Infはスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Rampを+Infまたは-Infにすると、キーボード・トラックは1つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

Ramp値を+Infにすると、キーボード・トラックは、半音で最高値(設定音量の2倍)まで上がります。

Ramp値を-Infにすると、キーボード・トラックは、半音で最低値(無音)まで下がります。

Note: “Cent Hi (Center-High)”のRampを+Infか-Infにすると、“Hi Top (High-Top)”は設定できなくなります。同様に、“Lo Cent (Low-Center)”のRampを+Infか-Infにすると、“Btm Lo (Bottom-Low)”は設定できなくなります。

アンプ・キーボード・トラックをAMSソースとして使用する

キーボード・トラックは、エンベロープやLFOなどと同様に、AMSソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。対象となるパラメーターのAMSソースでAmp KTrkを選択します。

4-2b: Amp Modulation

ベロシティとAMSソースの両方を使って音量を変化させます。

このモジュレーションで、アンプ・レベルとアンプEGレベルのパラメーターをコントロールします。音量はアンプEGによる音量変化に、AMS等の値をかけ算したものです。アンプEGのレベル設定値が低いと、レベルも小さくなります。

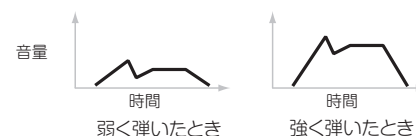
Velocity Intensity

[-99...+99]

+の値のとき、強く弾くほど音量が大きくなります。

-の値のとき、強く弾くほど音量が小さくなります。

アンプEGを使ったベロシティによる音量の変化



AMS

[List of AMS Sources]

アンプ1の音量をコントロールするAMSソースを選びます。

(→p.358「AMS List」参照)

Intensity [-99...+99]

AMSモジュレーションによる効果の深さと方向を設定します。
 例えば、“AMS”をJS+Y: CC#01にしてジョイスティックを+Y方向へ操作すると、ここが+の値のときは音量が大きくなります。
 他のモジュレーション設定で音量がすでに最大レベル(“Amp Level”とアンプEGのレベル設定の2倍)に達していると、音量は変化しません。

LFO 1/2

LFO1とLFO2で、音量を変化させます。

LFO1

Intensity (LFO1) [-99...+99]

オシレーターの音量を変化させるLFO1の効果の深さと方向を設定します。
 -の値のときはLFO波形が逆相になります。

AMS (LFO1) [List of AMS Sources]

音量にかかるLFOの効果の深さをコントロールする、AMSソースを選びます。(→p.358「AMS List」参照)

Intensity [-99...+99]

音量を変化させるLFO AMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

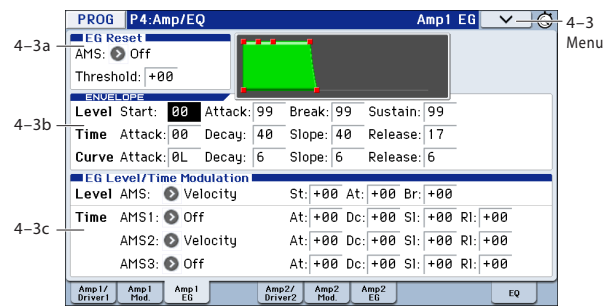
LFO2

LFO2のパラメーターはLFO1と同様です。(→「LFO1」参照)

▼ **4-2: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

4-3: Amp1 EG



アンプEG(エンベロープ・ジェネレーター)は、オシレーター1の音量に複雑な時間による変化を与えます。このページのパラメーターは、そのEGの形状を調節します。

4-3a: EG Reset

AMS [List of AMS Sources]

EGをスタート・ポイントにリセットするAMSソースを選びます。例えば、テンポに同期したLFOを使って、リズムの先頭でEGをトリガーします。(→p.358「AMS List」参照)

Note: アンプEGがリリース・セグメントにあるときはリセットできません。(リセットしてしまうと、発音が止まらなくなるためです。)

Threshold [-99...+99]

EGリセットをトリガーするAMSレベルです。
 例えば、EGをリセットするLFOの位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。スレッシュドが+の値のときは、上向きに通過するとEGがトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過するとEGがトリガーされます。

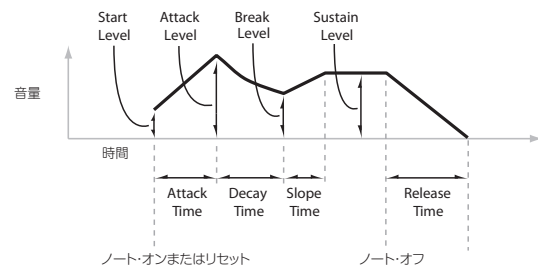
Note: 数種のLFO波形やLFOの周期が速いとき、+99あるいは-99の最大値に常に達しないことがあります。

“Threshold”を+99あるいは-99に設定していると、リセットしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold”値を調節してください。

4-3b: Envelope

アンプ1EGの時間による変化を設定します。

アンプEG



Level

Start [00...99]

ノート・オン時の初めの音量を設定します。

Attack [00...99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Break [00...99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Sustain [00...99]

スロープ・タイムが終わったときのレベルを設定します。サステイン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフ時までそのレベルを維持します。

Time

以下の表のように、値が大きいくほど時間が長くなります。

EG の値	実際にかかる時間
10	10 msec
20	44 msec
30	104 msec
40	224 msec
50	464 msec
60	944 msec
70	1.8 sec
80	3.8 sec
90	10.9 sec
99	87.3 sec

Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムをもっとも速くするには、スタート・レベルを+99にします。この場合、最大レベルで即座にEGがスタートします。

Decay [00...99]

アタック・レベルに達した時からブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します。サステイン・レベルに達すると、AMSでリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続きます。

Release [00...99]

サステイン・レベルから無音に到達するまでの時間を設定します。

Curve

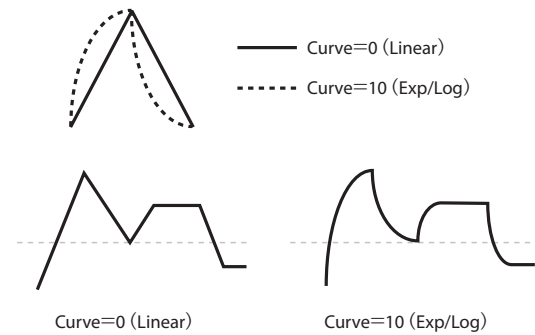
説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープはどちらかといえば曲線で構成されていると言えます。

つまり、各セグメントのレベルが最初は素早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて緩やかに変化します。このほうが、直線的なセグメントよりも音が良く聞こえます。

ヴィンテージのアナログ・シンセのエンベロープは、このような曲線を自然に形成しましたが、KROMEでは更にこれを進歩させて、4つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ別個に調節できるようになっています。

カーブの曲がり具合を変更しても、EGのタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値がさらに速く変化するので、サウンドも速く聞こえます。

アンプ EG カーブ



上昇／下降に適したカーブ設定

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3は、アタックなどの上昇セグメントの初期設定に適しています。一方、Curve=6以上は、ディケイやリリースなどの下降セグメントに最適です。

Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメント — スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメント — アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメント — ブレイク・レベルからサステイン・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Release [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメント — サステイン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

4-3c: EG Level/Time Modulation

Level

任意のAMSソースでEGのレベル・パラメーターをコントロールします。スタート、アタック、ブレイクの各レベルは1つのAMSソースを共有しますが、それぞれ個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

3つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、次図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

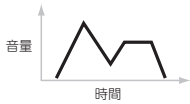
Note: エンベロープの動作が2つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値を調節することはできません。

例えば、EGがディケイ・タイムを通過しているときはディケイ・タイムとブレイク・レベルを調節することができません。

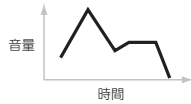
また、ブレイク・レベルを調節するためにコモンLFOをアサインした場合、LFOは絶えず動作していますが、ブレイク・レベルはディケイ・セグメントが始める瞬間のLFOの値によって影響を受けます。

これはEG Resetによってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

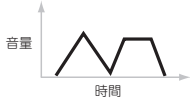
アンブ EG レベル・モジュレーション



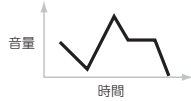
オリジナル・シェーブ



スタート、アタック、ブレイクで+値のAMS



アタック、ブレイクが-値のAMS



スタート、ブレイクが+値、アタックが-値のAMS

AMS [List of AMS Sources]

EGのレベル・パラメーターをコントロールするAMSソースを選びます。(→p.358「AMS List」参照)

St (Start) [-99...+99]

スタート・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、「AMS」ソースをVelocityに、「St」(Start)を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。「St」(Start)を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

At (Attack) [-99...+99]

アタック・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Br (Break) [-99...+99]

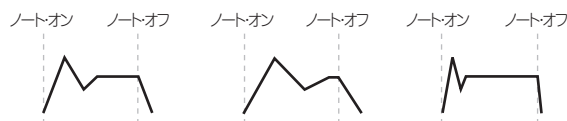
ブレイク・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Time

EGのタイム・パラメーターを3つの異なるAMSソースでコントロールします。3つのAMSそれぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

アンブ EG タイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき



"Attack"=+, "Decay"=+, "Slope"=+, "Release"=+
鍵盤を弱く弾いたとき。
オリジナル・シェーブ

"Attack"=+, "Decay"=+, "Slope"=+, "Release"=+
鍵盤を強く弾いたとき。
時間が長く、サスティンに到達するのに時間がかかる。

"Attack"=-, "Decay"=-, "Slope"=-, "Release"=-
鍵盤を強く弾いたとき。
時間が短く、サスティンに到達するのに時間がかからない。

AMS1 [List of AMS Sources]

EGのタイム・パラメーターをコントロールする1つめのAMSソースを選びます。ここでVelocityやKeyboard Trackが有効です。(→p.358「AMS List」参照)

At (Attack) [-99...+99]

アタック・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、「AMS」ソースをVelocityに、「At」(Attack)を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、「At」(Attack)を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMSソースを最大値に設定(例えば"Velocity"を127)すると、「At」(Attack)が+8の設定でアタック・タイムがほぼ2倍になり、「At」(Attack)が-8の設定でアタック・タイムがほぼ半分になります。

Dc (Decay) [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Sl (Slope) [-99...+99]

スロープ・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Rl (Release) [-99...+99]

リリース・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

AMS2とAMS3

EGのタイム・パラメーターをコントロールする2つめ、3つめのAMSソースを選びます。それぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のインテンシティを設定します。AMS2とAMS3のパラメーターは、前述のAMS1と同様です。

✓ **4-3: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Oscillator →p.70
- 4: Swap Oscillator →p.70
- 5: Sync Both EGs →p.71

(→p.68「Program: Menu Command」参照)

4-5: Amp2/Driver2

オシレーター2の基本音量とパンを設定します。「Oscillator Mode」がDoubleまたはDouble Drumsのときに有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(→p.37「4-1: Amp1/Driver1」参照)

4-6: Amp2 Modulation

オシレーター2の音量を変化させるモジュレーションを設定します。「Oscillator Mode」がDoubleまたはDouble Drumsのときに有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

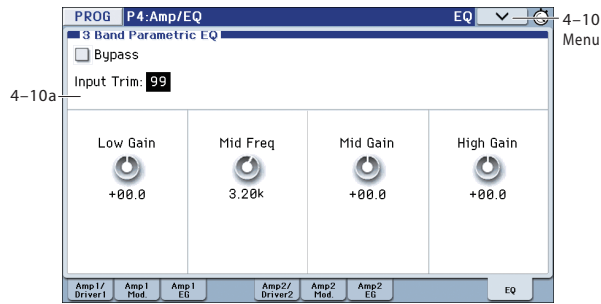
パラメーターはオシレーター1と同様です。(→p.38「4-2: Amp1 Modulation」参照)

4-7: Amp2 EG

オシレーター2のアンブEGを設定します。「Oscillator Mode」がDoubleまたはDouble Drumsのときに有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(→p.40「4-3: Amp1 EG」参照)

4-10: EQ



プログラムのオシレーター1と2は、MIDスイープの3バンドEQを共有しています。

コンビネーションとシーケンサーではティンバー、トラックごとに同じEQを持っています。このプログラムのEQ設定を、コンビネーション/シーケンサーの“Auto Load Program EQ”機能を使ってティンバー、トラックに取り込みます。

4-10a: 3 Band Parametric EQ

Bypass [On, Off]

On(チェックする): “Input Trim”を含めEQがすべて無効になります。EQのかかった信号と元の信号を比較するときに便利な設定です。

Input Trim [00...99]

EQに入る信号レベルを設定します。設定と音量が比例し、50が-12 dB、25が-24 dBに相当します。

“Low Gain”、“Mid Gain”、“High Gain”の設定により全体音量が極端に大きくなった場合、このパラメーターを使って補正します。

Low Gain [-18.0...+00.0...+18.0 [dB]]

80 Hzロー・シェルフEQのゲインを調節します。0.5 dB単位で設定します。

Mid Freq (Mid Frequency) [100(Hz)...10.0k(Hz)]

MidスイープEQの中心周波数を設定します。

Mid Gain [-18.0...+00.0...+18.0 [dB]]

MidスイープEQのゲインを調節します。0.5 dB単位で設定します。

High Gain [-18.0...+00.0...+18.0 [dB]]

10 kHzハイ・シェルフEQのゲインを調節します。0.5 dB単位で設定します。

✓ 4-10: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

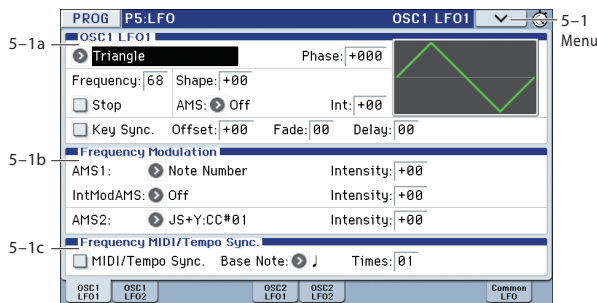
PROG P5: LFO

オシレーター1,2のフィルター、アンプ、ピッチとその他のパラメーターを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOを持ちます。

また、2つのオシレーターは1つの共通LFOを共有します。これは一部のアナログ・シンセで見られるグローバルLFOと似たものです。

以下のページでは5つのLFOのパラメーターを設定します。

5-1: OSC1 LFO1 AMSSource



オシレーター1の1つめのLFOを設定します。おもに以下について設定します。

- LFOの基本波形を選び、“Shape”で変形する。
- LFOの周波数を設定し、周波数を変化させるAMSをアサインする。
- “Key Sync”で、LFOをボイスごとに動作させるか、全ボイスにわたって同期させるかを選択する。
- “Fade”、“Delay”で、ノート・オン後にLFOが徐々にフェードインしていくようにしたり、LFOがスタートするまでの時間を設定する。
- LFOをMIDIテンポと同期させる。

5-1a: OSC 1 LFO 1

Waveform [Triangle...Random6 (Continuous)]

下図のようなLFOの基本波形を選びます。波形を見てすぐわかるものがほとんどですが、下記にいくつか説明を加えます。

Guitar: ギターのビブラートで、シェイプは特にそのために調節されたものです。波形は+値のみで、ピッチに使うとバンド・アップ効果のみになります。

Random1 (S/H): 一般的なサンプル／ホールドの波形で、一定間隔でレベルがランダムに変化します。

Random2 (S/H): レベルとタイミングがランダムに変化します。

Random3 (S/H): ランダムなタイミングでパルス波を生成します。一般的なサンプル／ホールドとは逆で、タイミングが変化しレベルは変化しません。

Random4-6 (Continuous): ステップ変化でなく曲線変化でRandom1-3をなめらかにしたものです。ゆるやかなランダム変化を得るために使います。

Phase [-180...+180, Random]

波形の位相の起点を5度単位で設定します。

“Key Sync”がオフのときは、フレーズの最初のノートにのみ適用されます。

Frequency [00...99]

LFOのスピードを設定します。他のモジュレーションがかかる前の設定になります。下表のように、値が大きいくほどスピードが速くなります。

AMSモジュレーションを使うと、ここでの設定では不可能な速いスピードや遅いスピードを設定できます。

“Frequency”の値	周波数
00	0.014 Hz
10	0.112 Hz
20	0.422 Hz
30	0.979 Hz
40	1.79 Hz
50	2.84 Hz
60	4.14 Hz
70	5.69 Hz
80	7.49 Hz
90	9.53 Hz
99	26.25 Hz
99 + Fine 99	32 Hz

Stop [Off, On]

On(チェックする): LFOが通常通り動作しないで、“Frequency”の設定を無視します。LFOは最初の値(“Waveform”、“Phase”、“Shape”、“Offset”の組み合わせで決定)を、ノート・オフまで維持します。

ノート・オン時にのみ、値が変化しますので、Random波形を使用すると、ノート・オン(または最初のノート・オン)のたびに、発生する固定値がランダムに変化します。

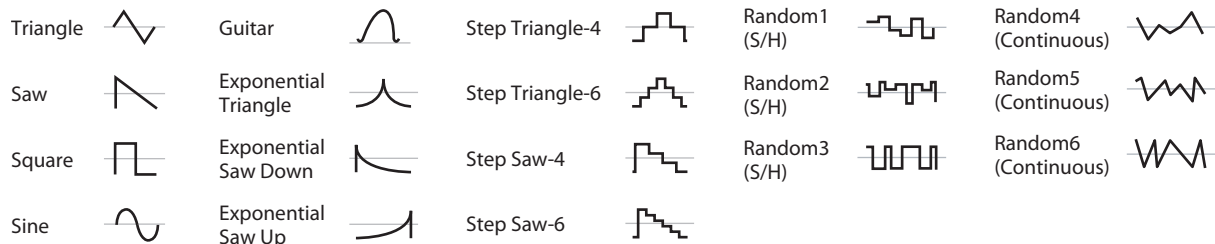
Off(チェックしない): LFOが通常通り動作します。

Shape [-99...+99]

基本波形を変形させます。下図で示すように、波形に丸みをつけたり、とがらせたりします。また、特定の範囲を強調する使い方ができます。

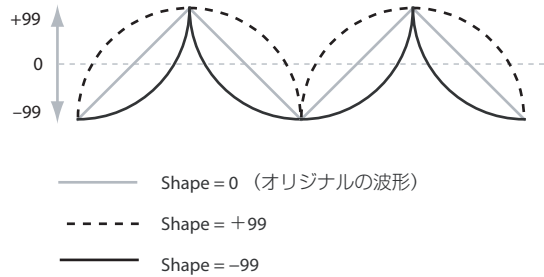
例えば、三角波のLFOを使ってフィルターのカットオフ周波数を変化させるとします。“Shape”で値の大きい範囲を強調すると、

LFO 波形



フィルターは高周波数領域で時間をかけてスイープし、低い値の範囲を強調すると低周波数領域で時間をかけてスイープします。

LFO シェイプ



Note: Square、Random3 の波形は値が常に+99か-99のため、“Shape”設定できません。

AMS (Shape) [List of AMS Sources]

LFOのシェイプをコントロールするAMSソースを選びます。シェイプを変化させるとLFOの効果が劇的に変化します。(→ p.358「AMS List」参照)

AMS Int (Intensity) [-99...+99]

シェイプを変化させる“AMS (Shape)”の効果の深さと方向を設定します。

Key Sync. [Off, On]

On(チェックする): 鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、ノートごとに独立したLFOが動作します。これが通常の設定です。

Off(チェックしない): 後から弾いたノートにも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOがかかります。押さえているノートすべてのLFOが同期します。“Fade”と“Delay”設定は最初のノートのLFOのみに適用されます。

オフのときでも、ノート・ナンバーやベロシティ、キー・スケールリング、その他ノート関連のAMSソースで周波数を変化させれば、ノートごとにLFOのスピードが違ってきます。

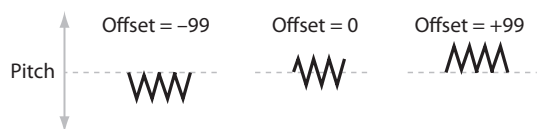
Offset [-99...+99]

LFOの波形を、振幅を保ったまま上下にずらします。たとえば、Sine波が-99~0~99の範囲で出力されている場合、このパラメーターの操作で出力範囲を0~99~198や-198~-99~0などに設定することができます。

例えば、LFOでビブラートをかけるとき、“Offset”を0にすると、ビブラートはノートの元のピッチを中心として上下に変化します。

“Offset”が+99のとき、ビブラートは元のピッチより上で変化します。

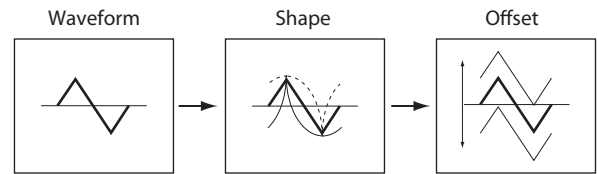
“Offset”の値とビブラートによるピッチ変化



Guitar波形は例外です。ギターの弦のピッチをバンドさせた音を再現するため、ピッチは上がるだけで下がりません。このため、中央値は0ではなく50になっています。もちろん、“Offset”を-の値にすれば、0以下に下げることができます。

このパラメーターはLFOの出力値に影響するので、以下のようにシェイプ機能がかかった後の信号に適用されます。

Shape, Offset による LFO 信号の変化



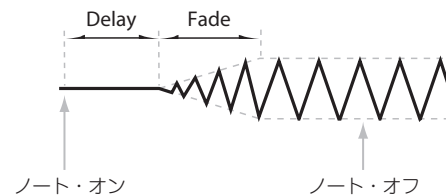
Fade [00...99]

LFOがすぐに最大レベルにならないで、徐々にフェード・インしていくようにすることができます。このパラメーターは、LFOがスタートしてから最大レベルに達するまでの時間を設定します。

“Delay”を使用しているときは、ディレイが終わった後にフェード・インが始まります。

“Key Sync”がオフのとき、フェードはノート・オンしていない状態での、最初のノート・オンでかかります。

LFO のフェードとディレイ



Delay [00...99]

ノート・オンからLFOがスタートするまでの時間を設定します。

“Key Sync”がオフのとき、ディレイはノート・オンしていない状態での、最初のノート・オンでかかります。

5-1b: Frequency Modulation

2つのAMSでLFOのスピードを調節します。

AMS1 (Frequency) [List of AMS Sources]

LFO1周波数を変化させる1つめのAMSソースを選びます。

(→ p.358「AMS List」参照)

LFO2をAMSソースにして、LFO1の周波数を変化させることもできます。

Intensity [-99...+99]

“AMS1 (Frequency)”による効果の深さと方向を設定します。次に、“Int Mod AMS”がこの初期量に加算されます。

AMSを最大値(例えばジョイスティックを一杯まで奥側に倒したとき)にすると、AMSが周波数に及ぼす効果は以下のようになります。

Intensity	LFO 周波数の変化	
+99	64x	速くなる
+82	32x	
+66	16x	
+49	8x	
+33	4x	
+16	2x	遅くなる
-16	1/2x	
-33	1/4x	
-49	1/8x	
-66	1/16x	
-82	1/32x	
-99	1/64x	

Int Mod AMS (Intensity Mod AMS)

[List of AMS Sources]

AMS1のインテンシティを調節するAMSソースを選びます。
(→p.358「AMS List」参照)

Intensity [-99...+99]

“Int Mod AMS”の効果の深さと方向を設定します。AMS1の“Intensity”が0でも、“Int Mod AMS”の値によって、最終的なAMSの量が-99～+99の範囲で変化します。

例えば、“AMS1”をPitch EGIに、“Int Mod AMS”をJS+Y: CC#01にすると、このパラメーターが+の値のとき、ジョイスティックを+方向に操作することによって、LFO周波数を変化させるピッチEGモジュールのインテンシティが大きくなります。

AMS2 (Freq. AMS2) [List of AMS Sources]

LFO1周波数を変化させる2つめのAMSソースを選びます。(→p.358「AMS List」参照)

Intensity [-99...+99]

“AMS2 (Freq. AMS1)”による効果の深さと方向を設定します。

5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

On(チェックする): LFOの周期が設定したテンポ(MIDIクロック)に同期します。LFOスピードは以下の“Base Note”と“Times”で設定します。“Frequency”と“Frequency Modulation”の設定はすべて無視されます。

Off(チェックしない): “Frequency”と“Frequency Modulation”の設定でLFOスピードが決定し、テンポ設定には左右されません。

Base Note (Sync. Base Note) [♪...。]

システムのテンポを基にした、LFOの相対的な基本スピードを設定します。値の範囲は、三連符を含む32分音符～全音符までです。

Times (Sync. Times) [01...32]

LFOの周期は“Base Note”の長さはこのパラメーターの値を掛けた長さになります。例えば“Base Note”が16分音符、“Times”が03のときは、LFOは付点8分音符(16分音符x3)を基にした周期になります。

✓ 5-1: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Swap LFO 1&2 →p.71

(→p.68「Program: Menu Command」参照)

5-2: OSC1 LFO2 AMSource

オシレーター1のもう1つのLFOで、パラメーターは1つめのLFOと同様です。(→p.44「5-1: OSC1 LFO1」参照)

ただし、LFO1でLFO2を変化させることはできません。

5-5: OSC2 LFO1 AMSource

オシレーター2の1つめのLFOを設定します。“Oscillator Mode”がDouble または Double Drumsのときに有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

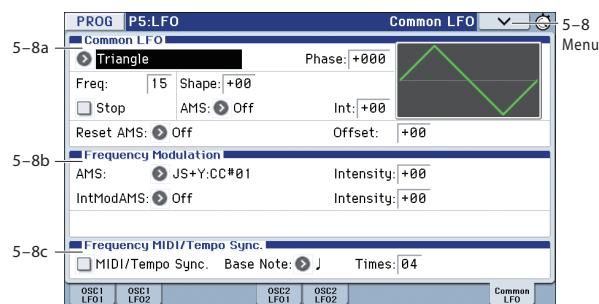
パラメーターはオシレーター1と同様です。(→p.44「5-1: OSC1 LFO1」参照)

5-6: OSC2 LFO2 AMSource

オシレーター2の2つめのLFOを設定します。“Oscillator Mode”がDouble または Double Drumsのときに有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定ができません。

パラメーターは1つめのLFOと同様です(→p.44「5-1: OSC1 LFO1」参照)。ただし、LFO1でLFO2を変化させることはできません。

5-10: Common LFO AMS Source



プログラムのボイスすべてに共通で使用できるコモンLFOを設定します。ヴィンテージのアナログ・シンセの一部に見られるモジュレーションLFOと似たものです。

LFO1、2との相違点

コモンLFOのパラメーターはLFO1/2とほとんど同じですが、LFO がスタートする際の動作を設定できるパラメーター“Delay”、“Fade”、“Key Sync.”がありません。これはLFO1/2と違い、鍵盤演奏でリセットされずにプログラム呼び出し時から動作し続けるよう設計されているためです。

しかし、好みのタイミングでLFOの動作をリセットすることができるように、“Reset AMS”パラメーターが用意されています。

このスタートやリトリガーの性質を利用すれば、コモンLFOを常に動作させ、音色変化のリズムを作ってそれに合わせて演奏したり、シーケンサーからMIDIコントロール・イベントを送って数小節ごとにコモンLFOをリセットし、小節に連動した音色効果を得る、といったことができるようになります。

5-10a: Common LFO

Waveform [Triangle...Random6 (Continuous)]

LFOの基本波形を選びます。(→p.44 “Waveform”参照)

Phase [-180...+180, Random]

“Reset AMS”でコモンLFOをリセットします。このパラメーターは、リセットしたときにスタートする位相を設定します。

Frequency [00...99]

LFOのスピードを設定します。他のモジュレーションがかかる前の設定になります。値が大きいほどスピードが速くなります。(→p.44 “Frequency”参照)

Stop [Off, On]

On(チェックする): LFOは通常通り動作しないで、“Frequency”の設定を無視します。プログラムを選んだときにLFOは1つの値を発生し、別のプログラムを選ぶか、またはAMSでLFOをリセットするまで、その値を維持します。

Note: ノート・オンごとに値がリセットされるLFO1/2とは異なります。

プログラムを選んだときに値が変化しますので、Random波形を使用すると、プログラムを選ぶたびに、発生する固定値がランダムに変化します。

Off(チェックしない): LFOが通常通り動作します。

Shape [-99...+99]

基本波形を変形させます。(→p.44 “Shape”参照)

Note: このパラメーターは値が常に+99または-99に設定されているSquareとRandom3波形には影響ありません。

AMS (Shape) [List of AMS Sources]

LFOのシェイプをコントロールするAMSソースを選びます。シェイプを変化させるとLFOの効果が劇的に変化しますので、是非試してください。(→p.358「AMS List」参照)

AMS Int (AMS Intensity) [-99...+99]

シェイプを変化させる“AMS (Shape)”の効果の深さと方向を設定します。

Reset AMS [List of AMS Sources]

LFOをリセットするAMSソースを選びます。リセットするとLFOは“Phase”の位相からスタートします。AMSの値が中間点を過ぎるとLFOがリセットします。この中間点は、ほとんどのAMSソースでは+50、MIDIコントローラーでは64です。

ボイスごとのLFOの“Key Sync.” Off設定に似た効果を作るには、このソースをGate 2 + Damperにしてください。

Offset [-99...+99]

初期設定では、LFO波形のほとんどが0を中心とします。このパラメーターでLFOを上下にずらします。中央値が50で、設定範囲を-49~+149とすることもできます。(→p.45 “Offset”参照)

5-10b: Frequency Modulation

LFO1のFrequency Modulation設定と同様です。(→p.45 “5-1b: Frequency Modulation”参照)

5-10c: Frequency MIDI/Tempo Sync

LFO1のFrequency MIDI/Tempo Syncと同様です。(→p.46 “5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.”参照)

✓ 5-10: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

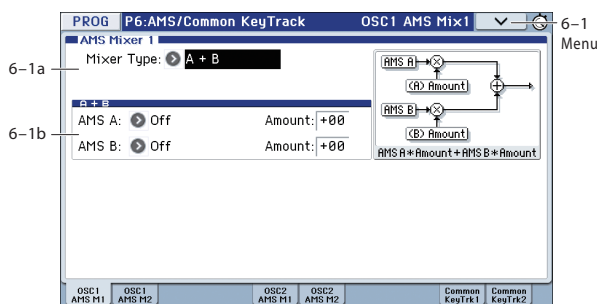
PROG P6: AMS/Common KeyTrack (AMS Mixer/Common Keyboard Track)

オシレーター1,2は、それぞれ2つのAMSミキサーを持ちます。これはAMS信号を組み合わせて変化させるシンプルながらパワフルなツールです。

また、オシレーターごとのフィルターとアンプ用のキーボード・トラックに加え、2つのコモン・キーボード・トラックがあります。

“Oscillator Mode”がSingleのときは、オシレーター1のAMSミキサーだけが有効になり、オシレーター2のページは無効となり設定できません。

6-1: OSC1 AMS Mix1 AMSource



AMSミキサーは、2つのAMSソースを1つに組み合わせたり、AMSソースを処理して別のソースに作りかえたりします。

例えば、2つのAMSソースを加算したり、1つのAMSソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFOやEGをさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMSミキサーの出力は、LFOやEGと同様、AMSソースのリストで選択できます。

これはつまり、AMSミキサーの入力で設定したAMSもまたAMSとして使用できるということです。例えば、LFO1をAMSミキサーへの入力として使うと、処理されたLFO信号を使って、あるAMSモジュレーションをコントロールし、オリジナルのLFOで別のAMSモジュレーションをコントロールできます。

また、AMSミキサー1をAMSミキサー2への入力として使えば、2つのAMSミキサーをカスケードすることができます。

6-1a: AMS Mixer 1

Mixer Type [A+B, Amt Ax B, Offset, Smoothing, Shape, Quantize, Gate Control]

AMSミキサー1のタイプを設定します。このタイプについての詳細は後述します。

A+B: 2つのAMSソースを加算します。(→p.48[A+B]参照)

Amt Ax B: AMSソースをもう片方のAMSソースで変化させる量をコントロールします。(→p.49[Amt Ax B]参照)

Offset: AMSソースに一定値を加算したり除算したりします。(→p.49[Offset]参照)

Smoothing: 2つの値間での移行をゆるやかにします。ジョイスティックを素早く操作したときなどの急激な変化や、LFO上の鋭い角をスムーズにします。(→p.50[Smoothing]参照)

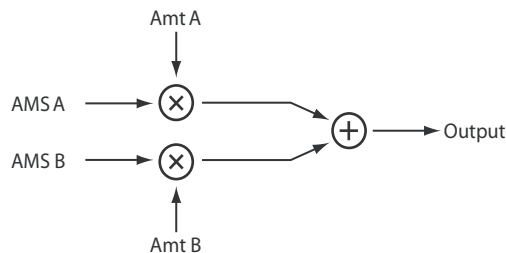
Shape: AMS入力にカーブの度合いを加えます。(→p.50[Shape]参照)

Quantize: スムーズな移行を、はっきりとしたステップ状態の移行に変えます。(→p.51[Quantize]参照)

Gate Control: 3つめのAMSソースにより、2つのAMSインプット(または固定値)を切り替えます。(→p.51[Gate Control]参照)

A+B

AMSミキサー、Type = A+B

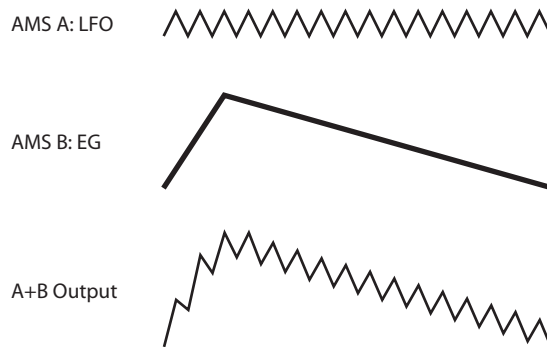


A+Bは2つのAMSソースを1つにまとめます。もう一つのモジュレーション・ソースを加えたいが、AMSソースを選べるころすべてで、すでに各ソースを選んでしまっている場合に、便利です。

例えば、LFO を使ってフィルターのレゾナンス(“Filter Resonance”)を変化させる一方で、EGでも変化させたいときに使用します。レゾナンスにはAMS入力が1つしかありませんが、A+BのAMSミキサーならLFOとEGを簡単に組み合わせることができます。

1. “AMS A”にLFOをアサインします。
2. “AMS B”にEGをアサインします。
3. AMSミキサーをフィルターの“Resonance”を変化させるAMSソースとしてアサインします。

AMSミキサーのタイプがA+Bの例



AMS A [List of AMS Sources]

1つめのAMS入力を選びます。(→p.358[AMS List]参照)

AMS A Amount [-99...+99]

AMS A入力の効果の深さと方向を設定します。

AMS B [List of AMS Sources]

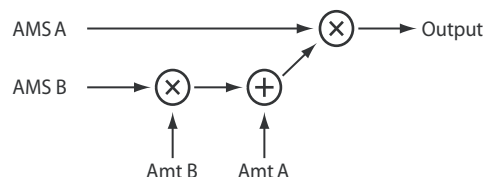
2つめのAMS入力を選びます。(→p.358[AMS List]参照)

AMS B Amount [-99...+99]

AMS B入力の効果の深さと方向を設定します。

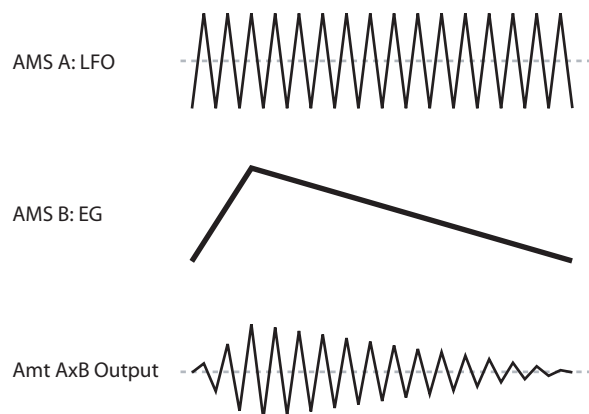
Amt AxB

AMS ミキサー、Type = Amt AxB



このAMSミキサーはAMS BでAMS Aの量を変化させます。例えば、フィルターEGでLFO1の量をコントロールしたり、ジョイスティックでピッチEGの量をコントロールできます。

AMS ミキサーのタイプが Amt AxB の例



AMS A

[List of AMS Sources]

1つめのAMSソースを選びます。これを次にAMS Bで調節できます。(→p.358「AMS List」参照)

AMS A Amount

[-99...+99]

AMS Bによるモジュレーションがかかる前の、AMS Aの初期量を設定します。AMS Bからの入力か、この初期値に加算されます。

ここが0でも、AMS Bを使って+99~-99の範囲でAMS Aの最終的な量を設定できます。

AMS B

[List of AMS Sources]

AMS Aの量を調節する、2つめのAMSソースを選びます。

(→p.358「AMS List」参照)

AMS B Amount

[-99...+99]

AMS Aを変化させるAMS Bのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。

例えば、「AMS A」をLFO1に、「AMS B」をフィルターEGにすると、+の値のとき、EGによってLFO1の量が大きくなります。

Tips: SW1/2でAMSソースをオン/オフするには

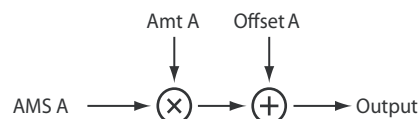
Amt AxBをAMSソースのゲート・コントロールとして使用できます。

1. “AMS A”に任意のソースを設定し、“AMS A Amount”を0にします。
2. “AMS B”にSW1またはSW2を設定し、“AMS B Amount”を+99にします。

これでSW1またはSW2を使って、AMS Aのオン/オフができます。

Offset

AMS ミキサー、Type = Offset

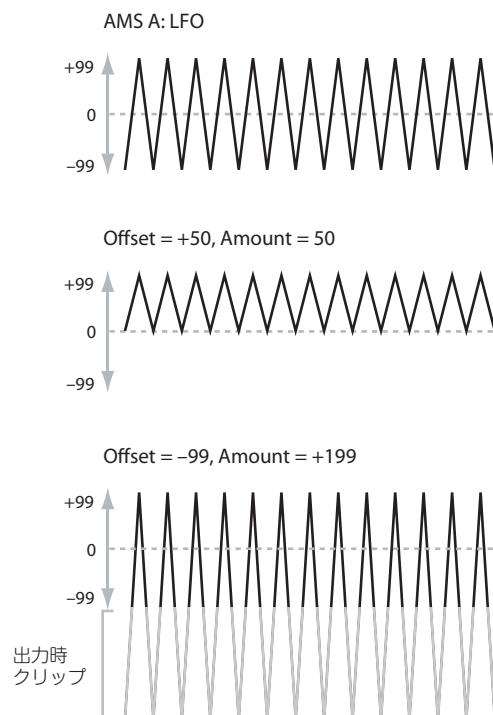


AMS Aに対して、信号のオフセットを加えます。合わせて、信号の倍率を設定することができます。

例えば、以下の手順で、プラスとマイナスで振れるLFOを、プラスのみで振れるLFOにすることができます。

1. AMS Aの入力としてLFOを選びます。
2. “AMS A Amount”を50に設定します。
これでLFO全体のレベルが半減するので、変化の範囲が-99~+99ではなく、-50~+50になります。
3. AMS Aの“Offset”を50に設定します。
LFOのレベルに50が加算され、範囲は以下のように0~+99になります。

AMS ミキサーのタイプが Offset の例



AMS A

[List of AMS Sources]

オフセットするAMSソースを選びます。(→p.358「AMS List」参照)

AMS A Amount

[-199...+199]

AMS Aの基本レベルを設定します。

ここが+199のとき、信号レベルがオリジナルの2倍になります。-199のときは信号レベルがオリジナルの2倍になり、位相が逆になります。この値は出力時のみクリップされます。内部では、通常の-99~+99の範囲よりも大きくなることもあります。

AMS A Offset

[-199...+199]

AMS Aのオフセット量を設定します。

ここが+199のとき、-99のAMS入力が+99に変化します。同時に“AMS A Amount”の値が大きいときは、前述の「AMSミキサーのタイプがOffsetの例」の最後の図のように、クリップさせることができます。

Smoothing

信号の変化速度をゆるやかにします。信号が増加するときと減少するときの変化度合いをそれぞれ設定することができます。

アタックとディケイを大きい値にすると、入力が更になめらかになります。

小さい値に設定すると、微妙なスムーズ効果となり、例えば、アフタータッチの効果をゆるやかにしたりします。大きい値に設定すると、オート・フェードのような効果を生み、長いフェード・イン/フェード・アウト効果が得られます。

このSmoothingタイプのミキサーを使って、LFOやEGなどのプログラマブルなモジュレーション・ソースの形状を変形します。例えば、ピツという短い音を以下のように簡単なエンベロープに変形できます。

AMS ミキサーのタイプが Smoothing の例

オリジナルのAMS A アタックを長く、ディケイを短くしてなめらかにしたとき



アタックを短く、ディケイを長くしてなめらかにしたとき



AMS A [List of AMS Sources]

スムーズ効果をかけるAMSソースを選びます。(→p.358[AMS List]参照)

AMS A Attack [00...+99]

スムーズ効果のアタック・タイム、つまりスムーズ化したときに、高い値まで到達するのにかかる時間を設定します。

ここの値が大きいと、アタック・タイムが長くなります。

上記の「AMSミキサーのタイプがSmoothingの例」で示したように、AMS入力の値の変化の速さによっては、アタックの値が大きいと、その値に到達しない場合があります。

AMS A Decay [00...+99]

スムーズ効果のディケイ・タイム、つまりスムーズ化したときに、低い値まで到達するのにかかる時間を設定します。

ここの値が大きいと、ディケイ・タイムが長くなります。

Shape

AMS入力に変形を加えます。指数カーブのジョイスティック・コントロールや対数カーブのペロシティ・コントロールなど、コントローラーのカーブをカスタマイズできます。また、EGやLFOなどのプログラマブルなモジュレーション・ソースのシェイプを変換することができます。

Note:シェイプは、EGや三角波、正弦波のLFOなど、すでにある程度のスロープのあるAMS信号にのみ効果があります。矩形波などの急激な移行をする信号には無効です。

AMS A [List of AMS Sources]

シェイプで変形するAMS入力ソースを選択します。(→p.358[AMS List]参照)

Shape [-99...+99]

AMS入力を変形させます。次図で示すように、波形に丸みをつけたり、とがらせたりします。また、特定の範囲を強調する使い方ができます。

例えば、三角波のLFOを使ってフィルターのカットオフ周波数を変化させるとします。「Shape」で値の大きい範囲を強調すると、フィルターは高周波数領域で時間をかけてスイープし、低い値の範囲を強調すると低周波数領域で時間をかけてスイープします。

Mode [Symmetric, Asymmetric]

シェイプで1つの曲線を生成するか、2つの曲線を生成するかを選択します。「AMSミキサーのタイプがShapeの例」のグラフを参照してください。

Asymmetric: -99から+99へ伸びる1本の曲線を作成します。

Symmetric: 0から-99と0から+99へ伸びる対称的な曲線を2本作成します。

バイポーラとユニポーラのAMSソース

シェイプ機能を理解するには、AMSソースのバイポーラとユニポーラの違いを考えるとよくわかります。

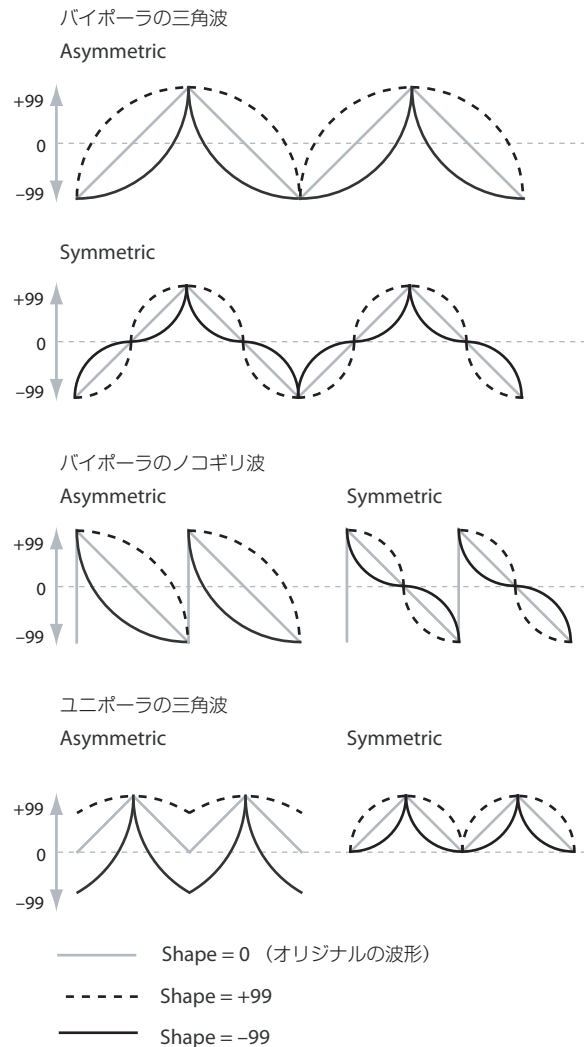
バイポーラのソースは-99から+99まで変化し、中間点は0です。ほとんどのLFOがバイポーラです。ピッチ・バンドもバイポーラです。

バイポーラのAMSソースは通常、「Mode」のAsymmetricと相性がよいですが、Symmetricでも面白い結果が得られます。

ユニポーラのソースは0から99までの変化で、中間点は50です。JS+Y (CC#1)などのMIDIコントローラーはすべてユニポーラです。実際、フィルターEGとピッチEGではプラス・レベル、マイナス・レベルの両方が可能ですが、EGは通常ユニポーラに設定します。

ユニポーラのソースでは、「Mode」のSymmetricを使ってください。Asymmetricを0使うと、オフセットするなどの正しい効果にならない場合があります。

AMS ミキサーのタイプが Shape の例

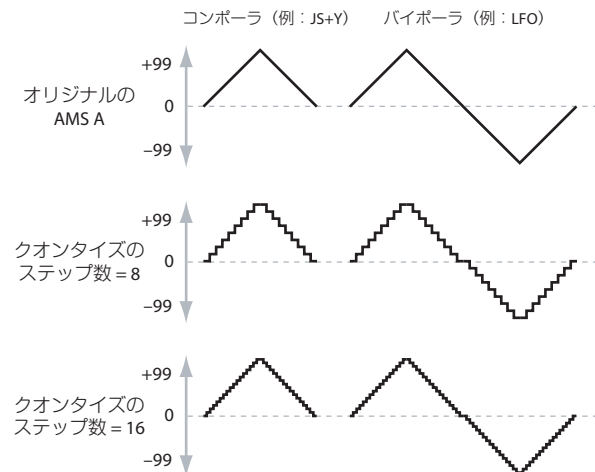


Quantize

連続的な信号入力を不連続なステップに変化させます。値の間での移行がスムーズではなく、ある値から次の値へジャンプします。

LFOやEGのシェイプを変えたり、コントローラーを操作するといくつかの限定した値しか出せないような設定をします。

AMS ミキサーのタイプが Quantize の例



AMS A

[List of AMS Sources]

クオンタイズするAMS入力ソースを選択します。
(→p.358「AMS List」参照)

Number Of Steps

[2...32]

効果のかかる程度を設定します。ステップ数が小さいと、出力の段階の幅が大きくなります。

例えばこのパラメーターが2のとき、0、50、99でステップが生じます。バイポーラのAMS入力では、-50と-99でもステップが生じます。

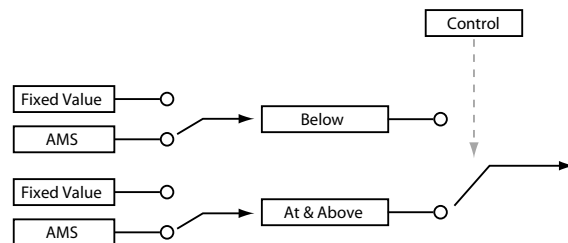
またこのパラメーターが5のとき、0、20、40、60、80、99で(バイポーラ入力の場合は0、-20、-40、-60、-80、-99でも)生じます。

Tips: クオンタイズしたジョイスティックによるピッチ・バンド
ジョイスティックを使い、クオンタイズしたピッチ・バンドで、ギターのフレットをスライドさせるような効果や、トランペットのような管の長さの違いによって起きるジャンプ・バンドのようなサウンドを再現できます。

1. オシレーターのパッチのAMS入力としてAMSミキサーを選びます。
2. ピッチ AMS の "Intensity" をハーフ・ステップの値(+5.00、+7.00など)に設定します。
3. "JS(+X)"、"JS(-X)"を0.00に設定します。
4. AMSミキサーで"AMS A"にJS Xを選びます。
5. "Number Of Steps"を上記手順2.と同じ数値に設定します。
これでジョイスティックをX方向に操作すると、クオンタイズされたピッチ・バンドになります。

Gate Control

AMS Mixer、Type = Gate Control



2つの異なるAMSソース(あるいは固定したAMS量)を設定し、3つめのAMSソースを使って、2つのAMSを切り替えます。これは、サイド・チェインを使用したオーディオ・ゲートに似ていますが、さらに(入力がスレッシュホールドを上回り)ゲートが開いているときだけでなく、(入力がスレッシュホールドを下回り)ゲートが閉じているときにも変化を与えられる柔軟性があります。

また、ゲートの開閉はコントロール・ソースに応じて連続的にも可能ですし、ノート・オン/オフに連動することもできます。

Gateは以下のような使用用途があります。

- フット・スイッチ(あるいは他のコントローラー)を使用して、特定のノートにのみピッチ・バンドや他のエフェクトを適用します。
- コントローラーが特定のスレッシュホールドに到達したときにパラメーターに適用します。例えば、ベロシティ値が90を超えたら、ベロシティ値でフィルターのレゾナンスをコントロールする等です。
- 異なる2個のLFO(あるいは他のAMSソース)を切り替えるために、ジョイスティック、スイッチ、コントローラーを使用します。

Gate Control:

Source [List of AMS Sources]

ゲートをコントロールするAMSソースを選びます。

Control At Note-On Only [Off, On]

On(チェックする):ノート・オン時のGate Control "Source"の値によって、出力(Below ThresholdかAt & Above Threshold)が分かれます。Gate Control "Source"の値が変わっても、ノートが持続している間は、選択した出力は変わりません。

このとき、スレッシュホールド未満かスレッシュホールド以上の選択は変わりませんが、出力の値自体は変化していますので注意してください。

Threshold [-99...+99]

ゲートが開く、または閉じるときのGate Control "Source"のスレッシュホールド値を設定します。

Gate Output:

Gate Control "Source"の値が"Threshold"値未満のとき、ゲートは"Below Threshold"の固定値(Fixed Value)あるいはAMSソースを出力します。

Gate Control "Source"の値が"Threshold"値以上のとき、ゲートは"At & Above Threshold"の固定値(Fixed Value)あるいはAMSソースを出力します。

Below Threshold [Fixed Value, AMS A]

Gate Control "Source"が"Threshold"値未満のときに、固定値かAMSのどちらを出力するかを選びます。

Fixed Value [-99...+99]

Gate Control "Source"が"Threshold"値未満のときに使用する値を設定します。この設定は、"Below Threshold"がFixed Valueに設定されているときのみ有効です。

AMS A [List of AMS Sources]

Gate Control "Source"が"Threshold"値未満のときに使用するAMSソースを設定します。この設定は、"Below Threshold"がAMSに設定されているときのみ有効です。

At & Above Thresh (At & Above Threshold) [Fixed Value, AMS B]

Gate Control "Source"が"Threshold"値以上のときに、固定値かAMS Aのどちらを出力するかを選びます。

Fixed Value [-99...+99]

Gate Control "Source"が"Threshold"値以上のときに使用する値を設定します。この設定は、"At & Above Threshold"がFixed Valueに設定されているときのみ有効です。

AMS B [List of AMS Sources]

Gate Control "Source"が"Threshold"値以上のときに使用するAMSソースを設定します。この設定は、"At & Above Threshold"がAMS Bに設定されているときのみ有効です。

Tips: Gate 使用例

スイッチを併用して、特定のノートにピッチ・ベンドをかける"Control At Note-On Only"を使用することで、特定のノート・オンのときのみ効果を適用することができます。例えば:

1. Gate Control "Source"にFoot SW: CC#82を設定します。
(なお、フット・スイッチを接続し、Global P2 "Foot Switch Assign"でFoot Switch (CC#82)を設定しておいてください。)
2. "Control At Note-On Only"をチェックします。
3. "Threshold"を50に設定します。
4. "Below Threshold"をFixed Value: +00に設定します。
5. "At & Above Threshold"をAMS B: JS Xに設定します。
6. OSC Pitchページで、Pitch "AMS"にAMS Mixerを設定します。
7. フット・スイッチをオフにして、コードを押さえたまま、ジョイスティックをX方向に操作してください。ピッチは変化しません。
(ピッチが変化する場合は、OSC Pitch ページで、Pitch "JS (+X)"、"JS (-X)"を+00に設定してください。)
8. フット・スイッチをオンにして、先程のコードに新しいノートを加えます。
9. ジョイスティックを X 方向に操作すると、新しく押さえたノートにだけピッチ・ベンドがかかります。

ジョイスティックだけで、特定のノートにピッチ・ベンドをかけるコントロール・ソースとパリュウ・ソースを、1つのAMSソースで併用することができます。

1. Gate Control "Source"にJS Xを設定します。
2. "Control At Note-On Only"をチェックします。
3. "Threshold"を00に設定します。
4. "Below Threshold"をAMS A: JS Xに設定します。
5. "At & Above Threshold"をFixed Value: +00に設定します。
6. OSC Pitchページで、Pitch "AMS"にAMS Mixerを設定し、"Intensity"を設定します。
7. ジョイスティックをセンターにして、コードを押さえます。手順9まで押さえ続けてください。
8. ジョイスティックを左に傾け、先程のコードに新しいノートを加えます。
(ピッチが変化する場合は、OSC Pitch ページで、Pitch "JS(+X)"、"JS(-X)"を+00に設定してください。)
9. ジョイスティックを操作すると、新しく押さえたノートにだけピッチ・ベンドがかかります。
この方法は、コードの高音部をピッチ変化させるときなどに効果的です。

一定の値を発生させる

AMSソースで固定値を設定すると便利な場合があります。Gateを使用して設定が可能です。

1. "Below Threshold"と"At & Above Threshold"のFixed Valueを設定します。そして、それぞれを同じ値にします。
これで、AMSミキサーは常にこの一定値を生成します。

✓ 6-1: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Oscillator →p.70
- 4: Swap Oscillator →p.70

(→p.68「Program: Menu Command」参照)

6-2: OSC1 AMS Mix2 AMSource

オシレーター1のもう1つのAMSミキサーです。パラメーターはAMSミキサー1と同様です。(→p.48「6-1a: AMS Mixer 1」参照)

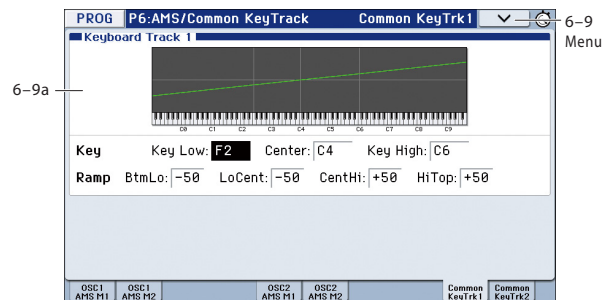
6-4: OSC 2 AMS Mix1 AMSource,

6-5: OSC 2 AMS Mix2 AMSource

オシレーター2の2つのAMSミキサーを設定するページです。“Oscillator Mode”がDoubleまたはDouble Drumsのときのみ有効です。それ以外はページが無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(→p.48「6-1a: AMS Mixer 1」参照)

6-9: Common KeyTrk 1 (Common Keyboard Track 1)



オシレーターごとのフィルター/アンプ・キーボード・トラックに加え、2つのコモン・キーボード・トラックがあります。このコモン・キーボード・トラックをAMSソースとして使用することができます。

コモン・キーボード・トラック・パラメーターはプログラム全体に適用されますが、実際のAMS値はボイスごとに計算されます。

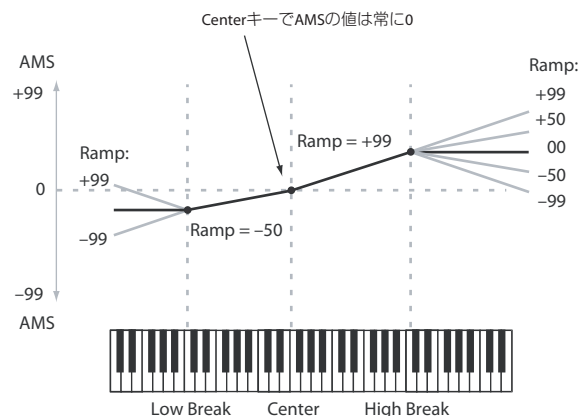
キーボード・トラックの効果について

基本的にキーボード・トラックは、鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがってモジュレーションの量が変化します。通常、全音域にわたって均一な音色にしたり、ピッチに沿ってパラメーターを調節するときを使用します。

KROMEのキーボード・トラックは、鍵盤上で最高4カ所までレートを変化させることができるので、かなり複雑な効果を作ることができます。例えば、以下の設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域で急激にモジュレーションの量が大きくなり、そして続く高音域のオクターブでは徐々に増えていくか、まったく増えないように設定
- 低音域を弾いていくほどモジュレーションの量が大きくなるように設定
- 特定のキーで急激に変化するように設定し、スプリット効果を得る

コモン・キーボード・トラック



キーボード・トラックの仕組みについてはp.29をご覧ください。

6-9a: Keyboard Track 1 AMSource

Key

Low Break [C-1...G9]

低音域での2本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Center [C-1...G9]

キーボード・トラックの中心にあたる、折点となるノートを設定します。この“Key”では、キーボード・トラックによるAMSモジュレーションによる効果はなくなります。

High Break [C-1...G9]

高音域側での2つの傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

Ramp

Ramp(傾き)が+の値のとき、Key “Center” から高音域または低音域へ弾いていくにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。-の値のときは逆に出力が小さくなります。

このため、RampがKey “Center”の左にあるか右にあるかによって、“Ramp”設定の+値、-値の意味が違ってきます。

Bottom-LowとLow-Center: Rampが-の値のとき、鍵盤上で低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Center-HighとHigh-Top: Rampが-の値のとき、鍵盤上で高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDIノート・レンジの一番下のキーC-1と“Low Break”キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Low Break”と“Center”キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center”と“High Break”キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

“High Break”キーとMIDIノート・レンジの一番上のキーG9との間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

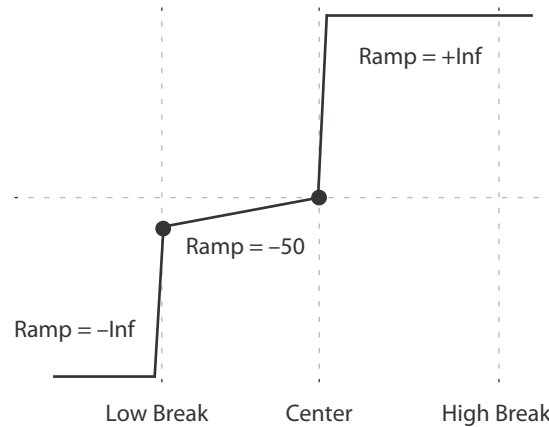
以下の表は、“Ramp”値がAMS出力に及ぼす効果を示したものです。

Ramp 値	AMS の変化
-Inf	半音で-99まで変化
-99	-20/オクターブ
-50	-10/オクターブ
0	変化なし
+50	+10/オクターブ
+99	+20/オクターブ
+Inf	半音で-99まで変化

Ramp値の+Infと-Inf

+Infと-Infはスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Rampを+Infまたは-Infにすると、キーボード・トラックは1つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

“Ramp”値が +Inf、-Inf のとき



Note: “Center-High”のRampを+Infか-Infにすると、“High-Top”は無効となり設定できなくなります。同様に、“Low-Center”のRampを+Infか-Infにすると、“Bottom-Low”は設定できなくなります。

6-9: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Oscillator →p.70
 - 4: Swap Oscillator →p.70
- (→p.68[Program: Menu Command]参照)

6-10: Common KeyTrk 2 (Common Keyboard Track 2)

2つめのコモン・キーボード・トラックを設定します。(→p.53 “6-9: Common KeyTrk 1 (Common Keyboard Track 1)”参照)

PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)


プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。

これらのアルペジオの設定は、プログラムを切り替えたときに自動的にそのプログラムにメモリーされているアルペジエーターの設定に切り替えることができます。(Global P0:0-1c Load ARP when changing "Program" → p.209)

アルペジオのオン/オフは[ARP]スイッチで切り替えます。オン時は、スイッチが点灯します。

また、[ARP]スイッチ、[TEMPO]ノブ、アルペジオ・コントロール(ARP)[GATE]ノブ、[VELOCITY]ノブ、[SWING]ノブ、[STEP]ノブの状態は、プログラムごとに保存することができます。

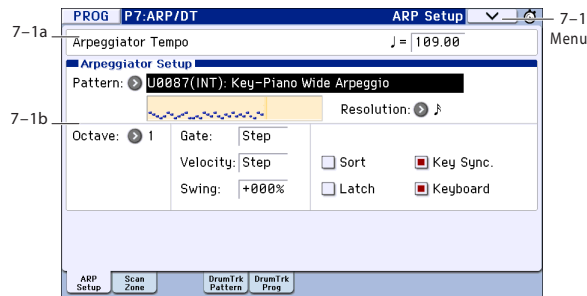
Note: 以下の*の付くパラメーターは「P0:Play - Arpeggiator」でも設定できます。

 これらの設定が有効になるのはLoad ARP when changing "Program" (Global 0-1c) がチェックされているときです。

MIDI アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにコーディングすることができます。(→OG p.96「アルペジエーターの同期について」参照)

Note: "Pattern"、"Resolution"、"Octave"、"Sort"、"Latch"、"Key Sync"、"Keyboard"、"♪ (Tempo)"はP0:Play、Arpeggioページでも設定できます。

7-1: ARP Setup



7-1a: Tempo

♪(Tempo)* [040.00...300.00, EXT]
テンポを設定します。

フロント・パネルの[TEMPO]ノブを回すことでも調整できます。また、[TAP]スイッチを押す間隔をテンポとして設定することもできます。

MIDI "MIDI Clock" (Global P1:1-1b)をExternal MIDIまたはExternal USBに設定したときはEXTを表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。またAutoのときに、外部からMIDIクロックを受信しているときに表示します。EXT時、アルペジエーター等は外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

7-1b: Arpggiator Setup

Pattern* [P0...P4, U0000 (INT)...U0899(INT), U0900(USER)...U1027 (USER)]

アルペジオ・パターンを選びます。

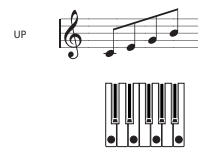
Preset/User No	内容
P0...P4	プリセット・アルペジオ・パターン
U0000(INT)...U0899(INT)	プリロード・アルペジオ・パターン
U0900(USER)...U1027(USER)	ユーザー・アルペジオ・パターン用

Note: U0000(INT)~U1027(USER)は書き込み可能です。アルペジオ・パターンはGlobal P6: Arpeggio Patternで作成します。

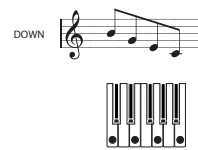
プリセット・パターン例

"Octave"や"Sort"等の設定によって、パターンの展開のしかたが異なります。次図のP0~P4は、"Octave"1、"Sort"チェック時の、展開のしかたです。P4: RANDOMは一例です。

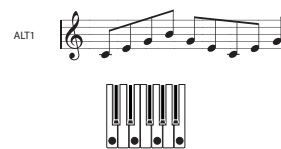
P0: UP



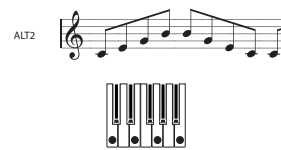
P1: DOWN



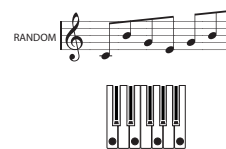
P2: ALT1



P3: ALT2




P4: RANDOM



Octave* [1, 2, 3, 4]

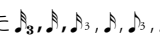
アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。

 ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、“Octave Motion”(Global P6:6-1b)の設定によってアルペジオの展開が異なります。



Resolution* [1, 2, 3, 4]

アルペジオのレゾリューション(分解能)を設定します。

設定した  を基準にアルペジオを展開します。“Tempo (♪)”と“Resolution”の設定によって、アルペジオ・パターンのスピードが決定します。

アルペジオ・コントロールARP [STEP] ノブを右に回すとアルペジオ音の間隔(“Resolution”)が半分単位で短くなります。左に回すとパターンの長さ(“Length”)が半分単位で短くなります。センター位置(12時方向)で“Length”、“Resolution”(Global P6:Arpeggio Pattern- Setupページ)の設定値になります。

Gate [000...100(%), Step]

アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。

000~100(%): 常に設定したゲート・タイムで動作します。

Step: “Pattern”でU0000(INT)~U1027(USER)を選んでいるときに有効で、各ステップで設定したゲート値で動作します。

アルペジオ・コントロール(ARP)[GATE]ノブでもコントロールすることができます。ゲート・タイムはノブを左に回すと短く、右に回すと長く変化します。12時方向のとき、ここで設定したゲートの長さで動作します。

Velocity [001...127, Key, Step]

アルペジオ音のベロシティを設定します。

001~127: 常に設定したベロシティ値で動作します。

Key: 打鍵時のベロシティ値で動作します。

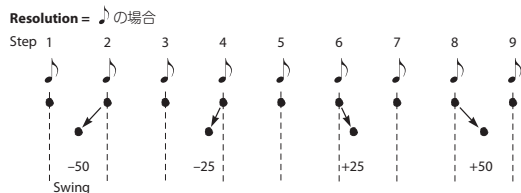
Step: “Pattern”でU0000(INT)~U1027(USER)を選んでいるときに有効で、各ステップで設定したベロシティ値で動作します。

アルペジオ・コントロール(ARP)[VELOCITY]ノブでもコントロールすることができます。ベロシティはノブを左に回すと小さい値、右に回すと大きな値に変化します。12時方向のとき、ここで設定したベロシティ値で動作します。

プリロードのユーザー・アルペジオ・パターンを選んだときは、“Gate”、“Velocity”をStepに設定すると、アルペジオ・パターンにグルーブ感が加わります。

Swing [-100...+100(%)]

先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。



アルペジオ・コントロール(ARP)[SWING]ノブでもコントロールすることができます。ノブを左に回すと-方向へ、右に回すと+方向へずらします。

Sort* [Off, On]

同時に押さえている複数のノート(鍵盤)をアルペジオに展開し、発音する順番を設定します。

On(チェックする): ノート・オンした順番にかかわらず、音程順をもとにしてアルペジオが展開します。

Off(チェックしない): ノート・オンした順番をもとにしてアルペジオが展開します。



Latch* [Off, On]

鍵盤から手を離した後にアルペジオ演奏が続くかどうかを設定します。

On(チェックする): 鍵盤から手を離した後にアルペジオ演奏が続きます。

Off(チェックしない): 鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

Key Sync.* [Off, On]

アルペジオ演奏が鍵盤を押したタイミングで始まるか、“♪”(Tempo)”(Prog 0-1a)に常に従うかを設定します。

On(チェックする): すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

Off(チェックしない): “♪”(Tempo)”に常に従います。

Keyboard* [Off, On]

アルペジオ音と同時に鍵盤による演奏が発音するかどうかを設定します。

On(チェックする): アルペジオ音と一緒に打鍵による発音もします。例えば、同時に複数の鍵盤を押さえたとき、打鍵による発音と展開されたアルペジオ音を同時に発音し、演奏することができます。

Off(チェックしない): アルペジオ音だけが発音します。

Note: メニュー・コマンド“Copy Arpeggiator”で、他のプログラムやコンビネーションのアルペジエーターの設定をコピーできます(→p.71)。

Arpeggio Pattern Preview

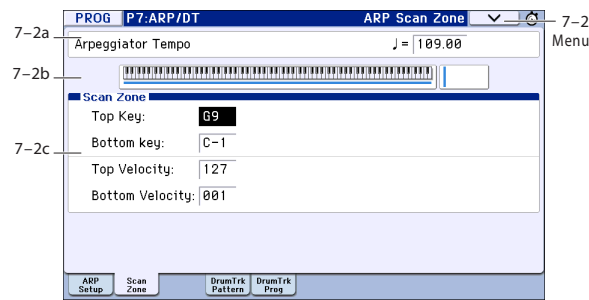
ユーザー・アルペジオ・パターンのステップをイメージで表示します。

✓ **7-1: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Arpeggiator →p.71

(→p.68「Program: Menu Command」参照)

7-2: ARP Scan Zone



✓ 7-2: Menu Command

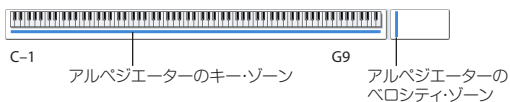
- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Arpeggiator →p.71
(→p.68「Program: Menu Command」参照)

7-2a: Arpeggiator Tempo

♩ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]
(→p.55 “♩ (Tempo)”参照)

7-2b: Zone Map

Scan Zoneの範囲を表示します。



7-2c: Scan Zone

Scan Zoneの範囲を設定します。

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。“Top Key”ではその上限、“Bottom Key”ではその下限を設定します。

設定した範囲内の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。範囲以外の鍵盤では、アルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

例えば、“Pattern”にP0:UPを選んで、“Latch”をチェックし、“Top Key”をB3、“Bottom Key”をC-1にします。B3以下の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。“Latch”がオンなので鍵盤を離してもアルペジオ演奏は続きます。B3以下の鍵盤でのアルペジオ演奏に合わせて、C4以上の鍵盤で通常の演奏が行えます。アルペジオの展開を変えるときはB3以下の鍵盤を押さえます。

Top Velocity [001...127]

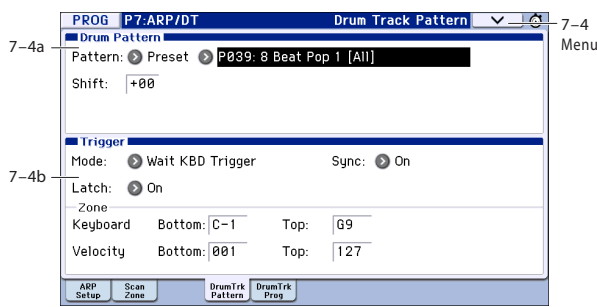
Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターが動作するベロシティの範囲を設定します。“Top Velocity”ではその上限、“Bottom Velocity”ではその下限を設定します。

設定した範囲のベロシティ(鍵盤を弾く強さ)でアルペジエーターが動作します。範囲以外のベロシティではアルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

7-4: Drum Track Pattern



ドラム・トラックのパターンの選択と、発音に関する設定を行います。

MIDI ドラム・トラックは、Program モードにおいて、Global MIDI チャンネルでノート・データを受信するとスタートします。ドラム・トラックのMIDI ノート・データの送信についてはDrum Track “Prog MIDI Out” (Global P1: MIDI - MIDI Basic) で設定します。このときのMIDI 送信チャンネルは、Drum Track “Prog MIDI Ch”(Global P1: MIDI. - MIDI Basic) で設定します。初期設定は10chです。ドラム・トラックはMIDI プログラム・チェンジを送受信しません。

7-4a: Drum Pattern

Pattern [Preset, User]
 [(Preset): P000...P605, (User): U000...U999]

ドラム・パターンを選びます。

Preset/User No.	内容
P000	Off
P001...P605	プリセット・ドラム・パターン
U000...U999	ユーザー/プリロード・ドラム・パターン用

- U000～U999は書き込み可能です。Sequencerモードで作成したパターンをユーザー・ドラム・パターンにコンバートすることができます。ユーザー・ドラム・パターンの作成方法は「Convert to Drum Trk Pattern」(→p.200)を参照してください。

Shift [-24...+00...+24]

ドラム・パターンを半音単位で設定します。ドラムキットのインストゥルメントが変わることになります。

7-4b: Trigger

Trigger Mode [Start Immediately, Wait KBD Trig]

Start Immediately: [DRUM TRACK]スイッチを押してオンにするとLEDが点灯し、ドラム・トラック・パターンが“Sync”の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: [DRUM TRACK]スイッチを押してオンにするとLEDが点滅し、ドラム・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾くか、MIDI ノート・オンを受信すると“Sync”の設定に従ってドラム・トラック・パターンがスタートします。

Start Immediatelyを設定時、[DRUM TRACK]スイッチは常にOFFで保存されます。

Sync [Off, On]

Off: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期しないで、すぐにドラム・パターンがスタートします。

On: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期します。

Note: 動作中のドラム・パターンにアルペジエーターを同期させる場合は、P7-1: Arpeggiator Setup “Key Sync”で設定します。

Latch [Off, On]

鍵盤から手を離れた後にドラムトラックの演奏が続くかどうかを設定します。

“Trigger Mode”が**Wait KBD Trig**のときに設定できます。

Off: 鍵盤から手を離す(すべてのノートがオフのとき)と、パターンがストップします。

On: 鍵盤やMIDIでの演奏状態に関わらず、[DRUM TRACK]スイッチをオフ(LED消灯)にするまでプレイバックし続けます。

Zone:

Keyboard

Bottom [C-1...G9]

Top [C-1...G9]

“Trigger Mode”が**Wait KBD Trig**のときに有効です。

ドラム・パターンをスタートさせる音域を設定します。

Velocity

Bottom [001...127]

Top [001...127]

“Trigger Mode”が**Wait KBD Trig**のときに設定できます。

ドラム・パターンをスタートさせるベロシティ範囲を設定します。

Note: ノート・ナンバーとベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。

7-4: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Drum Track →p.70
 - 4: Erase Drum Track Pattern →p.70
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

7-5: Drum Track Program



7-5a: Drum Track Parameters

Program Select [Drums Category Programs]

ドラム・トラックに使用するプログラムを選びます。

Note: 選択できるプログラムはDrumsカテゴリーのプログラムのみです。

PCG データをロードする、または SysEX を受信することによって、設定されていたナンバーのプログラムがDrumsカテゴリーでなくなった場合、Drumsカテゴリーのプログラムに置き換えられます。

ドラム・トラックのプログラムはMIDIプログラム・チェンジを送受信しません。

Volume [000...127]

ドラム・トラック・プログラムの音量を調節します。

Play/Mute [Mute, Play]

ドラム・トラック・プログラムをミュートします。Play/Muteボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Mute: ドラム・トラック・プログラムを消音(ミュート)します。

Play: ドラム・トラック・プログラムが発音(プレイ)します。

Mixer & Drum TrackページによるDrum Track設定

ドラム・トラックの“Play/Mute”、“Solo On/Off”、“Volume”は、P0-3: Mixer & Drum Trackページで設定できます。(→p.5 “0-3a: OSC/Drum Track Mixer”参照)

Detune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位で調整します。1セントは半音の1/100です。個々のドラムキットのピッチは、Global P5:Drum Kitで設定します。

RPNでコントロールすることができます。

7-5b: EQ

ドラム・トラック用の3バンドEQを調整します。ドラムス・プログラムのEQ設定を読み込んだり、好みの音色に調整したりすることができます。

Auto Load Program EQ [Off, On]

ドラム・トラック・プログラムを切り替える際に、ドラムス・プログラムのEQ設定を自動的にロードするかどうかを設定します。

On(チェックする): プログラムを切り替えると現在のEQ設定はクリアされ、プログラムに設定されている3バンドEQの値が自動的にロードされます。通常チェックします。ロードされたEQの値は画面のノブで自由に調整することができます。

Off(チェックしない): ドラム・トラック・プログラムを切り替えても、プログラムに設定されている3バンドEQの値をロードしません。ドラム・トラック・プログラムを切り替える前のEQ設定がそのまま保持されます。

Bypass [On, Off]

On(チェックする): “Input Trim”を含めEQがすべて無効になります。EQのかかった信号と元の信号を比較するときに便利な設定です。

Input Trim [00...99]

EQに入る信号レベルを設定します。設定と音量が比例し、50が-6 dB、25が-12 dBに相当します。

“Low Gain”、“Mid Gain”、“High Gain”の値を大きくすると、全体音量が極端に大きくなりますので、このパラメーターを使って補正します。

High Gain [-18.0...+00.0...+18.0 [dB]]

10 kHzハイ・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Mid Frequency [100(Hz)...10k(Hz)]

MidスイープEQの中心周波数を設定します。

Mid Gain [-18.0...+00.0...+18.0 [dB]]

MidスイープEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Low Gain [-18.0...+00.0...+18.0 [dB]]

80 Hzロー・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

7-5c: Bus

Bus Select [Dkit, L/R, IFX1...5, Off]

ドラム・トラック・プログラムを出力するバスを設定します。

Dkit: 選択しているドラム・トラック・プログラムで使用しているドラムキットのキーごとの“Bus(IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”(Global 5-5b)の設定に従います。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけるときに選びます。

Note: ドラムキットのキーごとのIFX設定は、後述のIFX.Patch設定で変換することができます。

L/R: L/Rバスへ出力します。

IFX1...5: IFX1~5バスへ出力します。

Off: L/Rバス、IFX1~5バスへ出力しません。ドラム・トラック・プログラム出力をマスター・エフェクトヘダイレクトに接続するときにOffに設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”でセンド・レベルを設定します。

FX Control Bus [Off, 1, 2]

ドラム・トラック・プログラムの出力を、FX Controlバス(モノ2チャンネルFX Ctrl1、2)へ送ります。

FX Controlバスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするとき 사용합니다。2系統(モノ2チャンネル)のFX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(→p.258[FX Control Bus]参照)

Send 1 [000...127]


Send 2 [000...127]

ドラム・トラック・プログラムの出力をマスター・エフェクトへ送るSend・レベルを設定します。

“Send1”はマスター・エフェクト1に送ります。

“Send2”はマスター・エフェクト2に送ります。

“Bus (IFX/Output) Select”でIFX1～5を設定しているときは、マスター・エフェクトへのSend・レベルは、IFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”(8-2a)で設定します。

 “Send 1”はCC#93、“Send 2”はCC#91でコントロールできます。

IFX. Patch:

IFX1 [L/R, IFX1...5, Off]

IFX2 [L/R, IFX1...5, Off]

IFX3 [L/R, IFX1...5, Off]

IFX4 [L/R, IFX1...5, Off]

IFX5 [L/R, IFX1...5, Off]

ドラムキットのキーごとの“Bus (IFX/Output) Select”設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変更します。ドラム・トラック・プログラムの“Bus (IFX/Output) Select”がDKitに設定され、そのドラムキットで設定したキーごとの“Bus (IFX/Output) Select”(Global 5-5b)がIFX1～5のいずれかに設定されているときのみ実行できます。

パッチ先のインサート・エフェクトまたはL/R、IFX1～5、Offから出力バスを選びます。

Note: Drum Kitの状態を戻したい場合は、IFX1→IFX1、IFX2→IFX2、IFX3→IFX3、IFX4→IFX4、IFX5→IFX5を設定してください。

プリロード・ドラムキットは、通常スネア系がIFX1、キック系がIFX2、その他がIFX3に設定されています。このような場合に“Bus Select”をDkitにすると、IFX1、IFX2、IFX3に送られますが、IFX1、IFX2等は通常プログラム用に設定されています。このとき“IFX.Patch”を使用して、スネア系をIFX3、キック系をIFX4、その他はIFX5に設定するなど、使用していないIFXにルーティングします。この例では、IFX1→IFX3、IFX2→IFX4、IFX3→IFX5と設定します。(→p.263)

✓ **7-5: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Drum Track →p.70
 - 4: Erase Drum Track Pattern →p.70
- (→p.68[Program: Menu Command]参照)

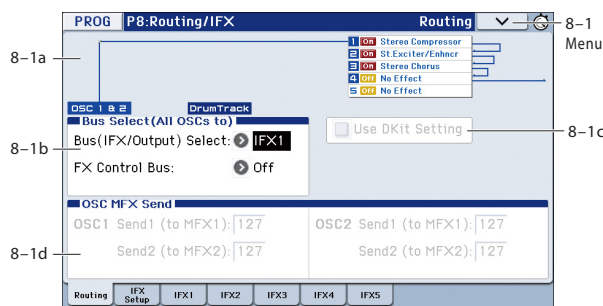
PROG P8: Routing/IFX (Insert Effect)

インサート・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- オシレーター出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- インサート・エフェクト同士を接続(ルーティング)する。
- インサート・エフェクトを詳細設定する。
- エフェクト用コモンLFOを設定する。

(→p.255「Effect Guide」参照)

8-1: Routing



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトへの入力バス“Bus (IFX/Output) Select” (Prog 8-1b)や、設定しているエフェクトとそのオン/オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。

インサート・エフェクトの選択、オン/オフ、チェインの設定は P8: Routing/IFX- Insert FX Setupページで行います。

8-1b: Bus Select (All OSCs to)

Bus (IFX/Output) Select [L/R, IFX1...5, Off]

オシレーター1、2出力のバスを設定します。

L/R: IFXを使用せず、直接L/Rバスへ出力します。

IFX1...5: IFX1~5バスへ出力します。

Off: L/Rバス、IFX1~5バスへ出力しません。オシレーター出力をマスター・エフェクトへダイレクトに接続するときにOffに設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”で SEND・レベルを設定します。

FX Control Bus [Off, 1, 2]

オシレーター1、2出力を、FX Controlバス(モノ2チャンネルFX Ctrl1、2)へ送ります。

FX Controlバスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統(モノ2チャンネル)のFX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(→p.258「FX Control Bus」参照)

8-1c: Use Dkit Setting

Use Dkit Setting [Off, On]

“Oscillator Mode”(1-1a)がDrumsまたはDouble Drumsのときに表示されます。“Oscillator Mode”がSingleまたはDoubleのときには、設定できません。

On(チェックする): 選択しているドラムキットのキーごとの“Bus (IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2”(Global 5-5b)の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけるときにチェックします。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ“Bus (IFX/Output) Select”が設定されています。

スネア系 → IFX1

キック系 → IFX2

その他 → IFX3

Off(チェックしない): “Bus (IFX/Output) Select”(Prog 8-1b)、“FX Control Bus”(Prog 8-1b)、“OSC MFX Send”(8-1d)の設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントが設定したバスへ送られます。

8-1d: OSC MFX Send

OSC1:

OSC1 Send1 (to MFX1) [000...127]

オシレーター1の出力が、マスター・エフェクト1へ送られる量(SEND・レベル)を設定します。“Bus (IFX/Output) Select”(Prog 8-1b)をL/R、Offに設定しているときに有効です。

“Bus (IFX/Output) Select”をIFX1~5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのSEND・レベルは、Insert FXページのIFX1~5通過後の“Send1”、“Send2”(Prog 8-2a)で設定します。

OSC1 Send2 (to MFX2) [000...127]

オシレーター1の出力が、マスター・エフェクト2へ送られる量(SEND・レベル)を設定します。(→“OSC1 Send1 (to MFX1)”参照)

OSC2:

OSC2 Send1 (to MFX1) [000...127]

オシレーター2の出力がマスター・エフェクト1、2へ送られる量(SEND・レベル)を設定します。“Oscillator Mode” Double(1-1a)で、“Bus (IFX/Output) Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。

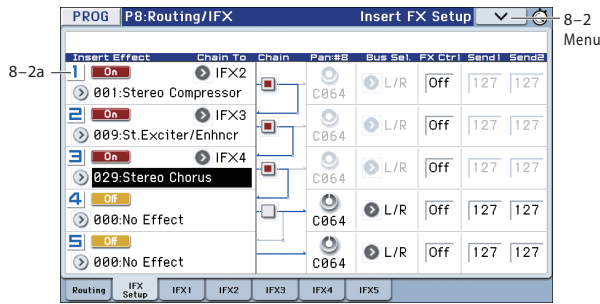
MIDI CC#93でOSC1/2 Send1レベル、CC#91で、OSC1/2 Send2レベルをコントロールできます。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。実際のSEND・レベルは、オシレーターごとのSEND・レベルの設定値とのかけ算となります。

✓ 8-1: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Insert Effect →p.71
- 4: Swap Insert Effect →p.71

(→p.68「Program: Menu Command」参照)

8-2: Insert FX Setup



8-2a: Insert Effect

インサート・エフェクト1~5の種類やオン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。

インサート・エフェクトでは、エフェクト音 (Wet) はエフェクトの種類によって入出力の形が異なります。ダイレクト音 (Dry) は常にステレオ入出力になります。(→p.260「インサート・エフェクト (IFX1-5)」参照)

Insert Effect:

IFX1...4 [000...193]

IFX5 [000...171]

インサート・エフェクトの種類を選びます。

IFX5では、ダブルサイズ・エフェクト(172~193)(→p.260)は使用できません。ダブルサイズ・エフェクトを使用すると次のインサート・エフェクトが使用できなくなります。例えばIFX1でダブルサイズ・エフェクトを選ぶとIFX2では使用できません。

Category/IFX Selectメニュー:

ポップアップ・ボタンを押すと、Category/IFX Selectメニューが表示され、エフェクトをカテゴリーから選ぶことができます。タブでエフェクトのカテゴリーを選び、リスト内のエフェクトを選びます。OKボタンで実行、Cancelボタンでキャンセルします。

IFX1...5: IFX On/Off [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

オフでは、入力をそのまま出力します。(000:No Effectのオンは、オフと同じです。)

押すたびに交互にオン、オフが切り替わります。

MIDI ここでの設定とは別に CC#92 ですべてのインサート・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1~127で、元の設定になります。“MIDI Channel”(Global 1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Chain:

IFX1: Chain to [IFX2...IFX5]

IFX2: Chain to [IFX3...IFX5]

IFX3: Chain to [IFX4...IFX5]

チェーン先のインサート・エフェクトを設定します。“Chain”(チェック・ボックス)をオンするとIFXと“Chain to”で設定したIFXが直列で接続されます。

IFX1はIFX2~IFX5、IFX2はIFX3~IFX5、IFX3はIFX4~IFX5というように、大きな番号へのチェーンが可能です。

IFX4、IFX5は“Chain to”は設定できません。IFX4のチェーン先はIFX5のみです。IFX5から他のIFXへチェーン接続できません。

! ダブルサイズ・エフェクトを選択したとき、チェーン先の設定には注意が必要です。例えばIFX1→IFX2でチェーンした状態で、IFX1でダブルエフェクトを選択すると、チェーンは無効になります。次のエフェクトへチェーンするときは、“Chain to”を設定してください。

IFX1: Chain [Off, On]

IFX2: Chain [Off, On]

IFX3: Chain [Off, On]

IFX4: Chain [Off, On]

インサート・エフェクトを直列で接続します。

“Chain”チェック・ボックスをオンにすると、インサート・エフェクトは“Chain to”で設定したインサート・エフェクトと直列で接続されます。IFX5は無効です。

例: IFX1 “Chain to”: IFX2

IFX1 “Chain”: On

IFX1 → IFX2を直列で接続します。“Bus (IFX/Output) Select”(Prog 8-1b)をIFX1に設定していると、OSCの出力はIFX1とIFX2の順番で直列に挿入されます。最大、IFX1~5まで5個のインサート・エフェクトを直列に接続することが可能です。チェーンした場合、最後のIFX通過後の“Pan: #8”、“Bus Sel. (Bus Select)”、“FX Ctrl (FX Control Bus)”、“Send1”、“Send2”の設定が有効です。

Pan:#8:

Pan: #8 (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

MIDI CC#8でコントロールできます。

Bus Sel.:

Bus Sel. (Bus Select) [Off, L/R]

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

L/R: L/Rバスに出力します。TFX通過後、AUDIO OUTPUT L/Rに出力します。通常L/Rに設定します。

Off: L/Rへ直接、出力しません。次のようなときに使用します。

- ドライ音は出力せずに、マスター・エフェクトへ“Send1”、“Send2”を使用して直列接続するとき。
- 直接、音声出力しないで、その信号を“FX Control Bus”に送ってボコーダーやゲート系エフェクトの入力音をコントロールするとき。

FX Ctrl:

FX Ctrl (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

インサート・エフェクト通過後の音声信号を、FX Controlバスに送ります。(→p.61 “FX Control Bus”参照)

! Vocoder等で“Ctrl”(FX Control Bus)を入力信号として使用している場合は、ここで同じBusに出力するとフィードバックループとなり、発振音が出力されます。ループしないように注意して設定してください。

Send1, Send2:

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

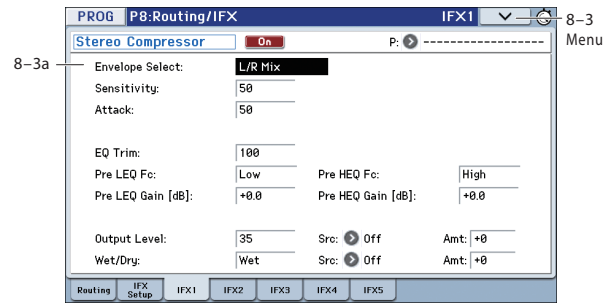
インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1,2へのセンド・レベルを設定します。“Bus Sel. (Bus Select)”をL/R、Offに設定しているときに有効です。

MIDI CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールできます。“MIDI Channel”(Global 1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

✓ **8-2: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy Insert Effect →p.71
 - 4: Swap Insert Effect →p.71
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

8-3: IFX1



8-3a: Insert Effect 1 (IFX1)

P8: Routing/IFX- Insert FX Setupページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。(→p.364「Dmod List」参照)

IFX1 On/Off [Off, On]

インサート・エフェクトのオン／オフを設定します。Insert FX Setupページのオン／オフとリンクします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能

KROMEは、エフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶することができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラムごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: Insert FX Setupページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、プリセット・データが保存されています。U00～U15にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、プログラムのライト、他のプログラムの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。-----を選んで設定は変化しません。

エフェクト・プリセットを使用する

1. Insert FX Setupページでエフェクトを選びます。
2. P00: Initial Setの設定が呼び出されます。
“P (Effect Preset)”には-----が表示されます。
3. “P (Effect Preset)”で、エフェクト・プリセットをP00～P15、U00～U15を選びます。
メモリーされているパラメーターが呼び出されます。このとき、すべてのパラメーターは上書きされますので、注意してください。

4. 呼び出したパラメータ設定をもとに、さらに各パラメーターをエディットします。
5. メニュー・コマンド“Write Program”で設定をプログラムごとに保存します。
6. 気に入った設定をプリセットとしてセーブするときは、メニュー・コマンド“Write FX Preset”でセーブします。

IFX1 Parameters:

IFX1 Parameters

Insert FX Setupページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

インサート・エフェクトの詳細については「インサート・エフェクト(IFX1-5)」(→p.260)を参照してください。

✓ **8-3: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy Insert Effect →p.71
- 4: Swap Insert Effect →p.71
- 5: Write FX Preset →p.72

(→p.68「Program: Menu Command」参照)

8-4: IFX2, 8-5: IFX3, 8-6: IFX4, 8-7: IFX5

Insert FX Setupページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

IFX2～IFX5のパラメーターはIFX1と同様です。

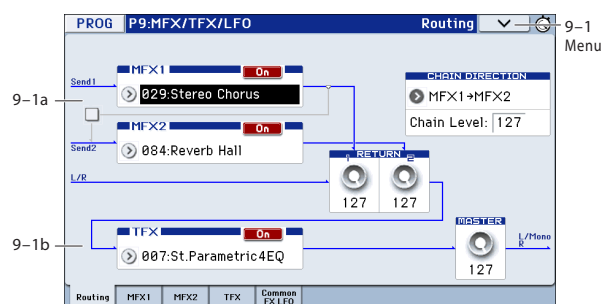
PROG P9: MFX/TFX/LFO (Master/Total Effect/LFO)

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。
- エフェクト用コモンLFOを設定する。

(→p.255「Effect Guide」参照)

9-1: Routing



マスター・エフェクトとトータル・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。

マスター・エフェクトはL/Rバスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rバスにインサートされます。

9-1a: MFX1, 2

マスター・エフェクトはダイレクト音(Dry)を出力しません。リターン・レベル“Return1”、“Return2”でエフェクト音(Wet)をL/Rバスへ戻し、L/Rバスの信号にミックスします。

マスター・エフェクトの入出力はステレオ・イン→ステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(→p.265「イン/アウト(In/Out)」参照)

MFX1:

MFX1 [000...193]

マスター・エフェクト1の種類を選びます。000:No Effect～193: Early Reflections から選びます。000:No Effect のときは、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

Category/MFX Selectメニュー

ポップアップ・ボタンを押すとCategory/MFX Selectメニューが表示され、エフェクトをカテゴリーから選ぶことができます。タブでエフェクトのカテゴリーを選択し、リスト内のエフェクトを選びます。OKボタンで実行、Cancelボタンでキャンセルします。

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1のオン/オフを設定します。オフでは出力がミュートされます。押すたびに交互にオン/オフが切り替わります。

Tips: マスター・エフェクトを簡単に無効にするには、フロント・パネルの[MASTER FX]スイッチをオフにします。MFX1/2が一時的に無効になり、プログラムやモードを変更してもマスター・エフェクトは常にオフのままになります。また、オンにするとマ

スター・エフェクトが有効になり、プログラムやコンビネーションで設定された効果を得られるようになります。

Note: [MASTER FX] スイッチは、Global P0-1 Effect Global SW “Enable MFX1&2”(→p.209) にリンクしています。

MIDI ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ #94 でマスター・エフェクト1と2をオフにできます。値が0でオフ、1～127で、元の設定になります。“MIDI Channel”(Global 1-1a) で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Return 1 [000...127]

マスター・エフェクトからL/Rバスへのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

Note: L/Rバスは TFXへ送られ、その後 メイン出力L/MONO、R端子へ出力されます。

MFX2:

MFX2 [000...171]

MFX2 On/Off [Off, On]

Return 2 [000...127]

マスター・エフェクト2の種類、オン/オフ、マスター・エフェクト2からL/Rバスへのリターン・レベル(戻り量)を設定します。(→「MFX1:」参照)

MFX2は、ダブルサイズ・エフェクト(172～193)が使用できません。MFX1でダブルサイズ・エフェクトを使用するとMFX2が使用できなくなります。

Chain:

Chain On/Off [Off, On]

On(チェックする): MFX1、MFX2間のチェイン(直列接続)がオンになります。

Chain Direction [MFX1...MFX2, MFX2...MFX1]

チェインをオンしたときのMFX1、MFX2間の接続方向を設定します。

MFX1→MFX2: MFX1、MFX2の順番で接続します。

MFX2→MFX1: MFX2、MFX1の順番で接続します。

Chain Level [000...127]

チェインをオンしたときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへのレベルを設定します。

▲ ダブルサイズ・エフェクトを使用しているときは、「Chain」の各設定は無効になります。

9-1b: TFX

L/Rバスの最終段にあるトータル・エフェクト設定します。トータル・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、Rへ出力されます。

トータル・エフェクトでは、エフェクト音(Wet)はエフェクトの種類によって入出力の形が異なります。ダイレクト音(Dry)は常にステレオ入出力になります。

トータル・エフェクトの入出力はステレオ・イン→ステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(→p.269「イン/アウト(In/Out)」参照)

TFX:

TFX [000...171]

トータル・エフェクトの種類を選びます。000:No Effect～171: BPM D1 // BPM D1から選びます。

TFXは、ダブルサイズ・エフェクト(172～193)が使用できません。

Category/TFX Select メニュー:

ポップアップ・ボタンを押すとCategory/TFX Selectメニューが表示され、エフェクトをカテゴリーから選ぶことができます。タブでエフェクトのカテゴリーを選択し、リスト内のエフェクトを選びます。OKボタンで実行、Cancelボタンでキャンセルします。

TFX On/Off [Off, On]

トータル・エフェクトのオン/オフを設定します。オフでは入力をそのまま出力します。押すたびに交互にオン/オフが切り替わりします。

Tips: トータル・エフェクトを簡単に無効にするには、フロント・パネルの[TOTAL FX]スイッチをオフにします。TFXが一時的に無効になり、プログラムやモードを変更してもトータル・エフェクトは常にオフのままになります。また、オンにするとトータル・エフェクトが有効になり、プログラムやコンビネーションで設定された効果を得られるようになります。

Note: [TOTAL FX] スイッチは、Global P0-1 Effect Global SW “Enable TFX”(→p.209) にリンクしています。

MIDI ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ#95でトータル・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1～127で、元の設定になります。“MIDI Channel”(Global 1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

9-1c: Master Volume

Master Volume [000...127]

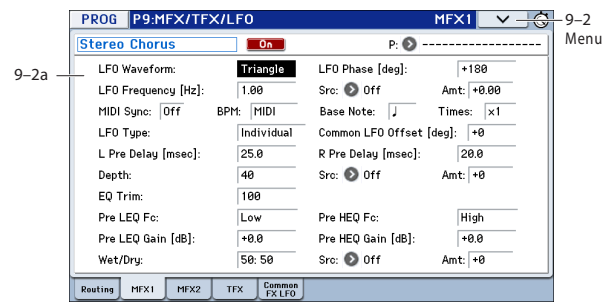
トータル・エフェクト通過後のAUDIO OUTPUT L/MONO、Rへのオーディオ・アウトの最終段のレベルを設定します。

✓ **9-1: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy MFX/TFX →p.72
- 4: Swap MFX/TFX →p.72

(→p.68[Program: Menu Command]参照)

9-2: MFX1



9-2a: MFX1

P9: MFX/TFX/LFO- Routing ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。(→p.364[Dmod List]参照)

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1のオン/オフを設定します。P9- Routing ページのオン/オフとリンクします。

押すたびに交互にオン、オフが切り替わりします。

MIDI ここでの設定とは別にCC#94でマスター・エフェクト1,2をオフにできます。CC#95でトータル・エフェクトがオフになります。値が0でオフ、1～127で、元の設定になります。“MIDI Channel”(Global 1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。(→p.66 “P (Effect Preset)”参照)

MFX1 Parameters

P9: MFX/TFX/LFO- Routing ページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。マスター・エフェクトの詳細については「マスター・エフェクト(MFX1, 2)」(→p.265)を参照してください。

✓ **9-2: Menu Command**

- 0: Write Program →p.69
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.69
- 3: Copy MFX/TFX →p.72
- 4: Copy MFX/TFX →p.72
- 5: Write FX Preset →p.72

(→p.68[Program: Menu Command]参照)

9-3: MFX2, 9-4: TFX

P9: MFX/TFX/LFO- Routing ページで選択したマスター・エフェクト2やトータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。MFX2、TFXのパラメーターはMFX1と同様です。

(→p.66 “9-2: MFX1”参照)

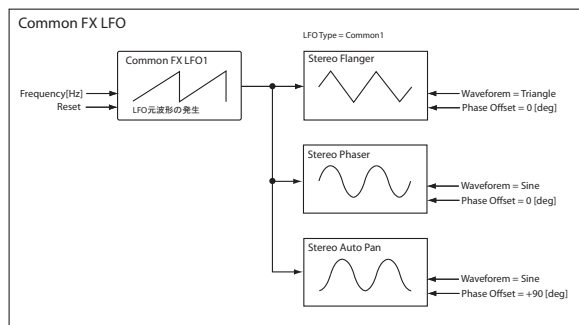
9-5: Common FX LFO



モジュレーション系の各種エフェクトで使用できるCommon FX LFO1,2を設定します。

各エフェクトの“LFO Type”(Individual、Common1、Common2)パラメーターで、Common1、Common2を選ぶと、エフェクトごとの個別LFOの代わりに、ここで設定したCommon LFOでモジュレーションがかけられます。

ここでは、Common FX LFOのリセット条件とスピードに関する設定を行います。各エフェクトで、Common FX LFOをもとに、LFO波形、位相等は別々に設定できます。複数のモジュレーション系エフェクトや、フランジャー、フェイザー、オート・パンなどに1つのCommon FX LFOを使用することによって、同位相でコントロールする等が可能になります。また、エフェクトごとにLFO波形、位相オフセット等を別々に設定することが可能なので、複数エフェクトの組み合わせを自在に作り出すことができます。



MIDI Dmod(ダイナミック・モジュレーション)は、Global モード P1で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

9-5a: Common FX LFO1

Sync (Reset) [Off, On]

Common FX LFOをリセットさせるかを設定します。

オンのときは、“Source”の操作によってLFOのフェイズをリセットします。

Source (Dmod Source) [List of Dmod Sources]

“Sync (Reset)” オン時、Common LFO をリセットさせるDmodソースを選びます。(→p.364「Dmod List」参照)

MIDI “Source” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、LFOはリセットします。

Frequency [0.02...20.00 (Hz)]

Common FX LFOの周波数を設定します。値が大きいほどスピードが速くなります。

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

Off (チェックしない): Common FX LFO のスピードは、“Frequency”で設定した値で動作します。

On (チェックする): Common FX LFO のスピードは、下記の“BPM”、“Base Note”、“Times”で設定した値で動作します。

BPM [MIDI, 40.00...300.00]

Base Note [Musical notation]

Times [01...32]

Common FX LFO の周期は、“BPM” で設定したテンポに対して、“Base Note”で選択した音価を“Times”の数を掛けた長さになります。“BPM”をMIDIに設定すると、“♪(Tempo)”(0-1a)の設定で動作します。なお、“MIDI Clock”(Global 1-1a)がExternalのときはマスター側のMIDIクロックに従います。

9-5b: Common FX LFO2

Common FX LFO1 と同様です。(→「9-5a: Common FX LFO1」参照)

9-5: Menu Command

- 0: Write Program →p.69
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.69
 - 3: Copy MFX/TFX →p.72
 - 4: Swap MFX/TFX →p.72
- (→p.68「Program: Menu Command」参照)

Program: Menu Command

Page	P0: Play					P1: Basic/Controllers					P2: OSC/Pitch					P3: Filter					P4: Amp/EQ					P5: LFO					P6: AMS/Common KeyTrack																		
	→p.	1	3	5	7	1	2	3	1	2	3	5	6	7	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	5	6	7	10	1	2	3	5	6	10	1	2	3	5	6	9	10				
		Main	Mixer & Drum Track	Arpeggiator	Tone Adjust	Program Basic	Note-On/Scale	Controllers Setup	OSC1 Setup	OSC1 Velocity	OSC1 Pitch	OSC2 Setup	OSC2 Velocity	OSC2 Pitch	Pitch EG	Filter1	Filter1 Keyboard Track	Filter1 Modulation	Filter1 LFO Mod.	Filter1 EG	Filter2	Filter2 Keyboard Track	Filter2 Modulation	Filter2 LFO Mod.	Filter2 EG	Amp1/Driver1	Amp1 Modulation	Amp1 EG	Amp2/Driver2	Amp2 Modulation	Amp2 EG	EG	OSC1 LFO1	OSC1 LFO2	OSC2 LFO1	OSC2 LFO2	Common LFO	OSC1 AMS Mix1	OSC1 AMS Mix2	OSC2 AMS Mix1	OSC2 AMS Mix2	Common KeyTrk1	Common KeyTrk2						
Write Program	69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Exclusive Solo	69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Auto Song Setup	69	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Copy Tone Adjust	69				3																																												
Reset Tone Adjust	70				4																																												
Copy Oscillator	70					3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Swap Oscillator	70					4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4							4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Copy Drum Track	70																																																
Erase Drum Track Pattern	70																																																
Sync Both EGs	71																																																
Swap LFO 1&2	71																		5						5			5				5																	
Copy Arpeggiator	71		3	3																																													
Copy Insert Effect	71																																																
Swap Insert Effect	71																																																
Copy MFX/TFX	72																																																
Swap MFX/TFX	72																																																
Write FX Preset	72																																																

Page	P7: ARP/DT					P8: Routing/IFX							P9: MFX/TFX/LFO				
	→p.	1	2	4	5	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5
		ARP Setup	ARP Scan Zone	Drum Track Pattern	Drum Track Program	Routing	Insert FX Setup	IFX1	IFX2	IFX3	IFX4	IFX5	Routing	MFX1	MFX2	IFX1	Common FX LFO
Write Program	69	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Exclusive Solo	69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Auto Song Setup	69	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Copy Tone Adjust	69																
Reset Tone Adjust	70																
Copy Oscillator	70																
Swap Oscillator	70																
Copy Drum Track	70			3	3												
Erase Drum Track Pattern	70			4	4												
Sync Both EGs	71																
Swap LFO 1&2	71																
Copy Arpeggiator	71	3	3														
Copy Insert Effect	71					3	3	3	3	3	3	3					
Swap Insert Effect	71					4	4	4	4	4	4	4					
Copy MFX/TFX	72												3	3	3	3	3
Swap MFX/TFX	72												4	4	4	4	4
Write FX Preset	72						5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Tips: 各ページでのメニュー・コマンドは、[ENTER]スイッチを押しながら該当するテン・キー[0]～[9]を押すことによってコマンドを表示(またはオン/オフ)することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER]スイッチがOKボタンとして、[EXIT]スイッチがCancelボタンとして機能します。


各メニュー・コマンドの操作方法

1. メニュー・コマンドを選びます。
2. 各ダイアログを設定します。
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
3. 実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

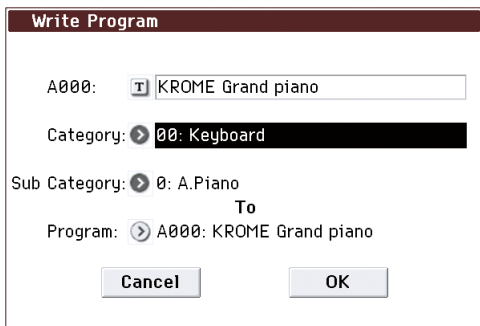
Write Program

エディットしたプログラムを本機のメモリーに保存します。次のことができます。

- 変更内容を保存する。
- プログラムの名前を変更する。
- プログラムのカテゴリーを設定する。
- プログラムを別のバンク／プログラム・ナンバーにコピーする

 大切なプログラムは必ず保存してください。エディットしたプログラムは、保存する前に電源をオフにしたり、他のプログラムを選択すると復元できません。

Note: [WRITE]スイッチを押してもこのコマンドを表示し、実行することができます。



1. 上段は、バンクとプログラム・ネームです。
プログラム・ネームを変更するときは、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、プログラム・ネームを入力します。
2. 保存するプログラムのカテゴリーを、“Category”、“Sub Category”で指定します。
ここで設定したカテゴリーは、Program、Combination、Sequencerの各モードのプログラム・カテゴリー・セレクトで選ぶことができます。
Note: プログラム・カテゴリー・ネームは、“Program Category” (Global 4-1、4-2)で変更することができます。
3. To “Program”で保存先を選択します。
BANK [A]～[F]スイッチを押して、バンクを選ぶことができます。
バンクG～g(d)には保存できません。バンクG～g(d)のプログラムをエディットして保存する場合は、バンクA～Fへ保存してください。

Exclusive Solo

“Exclusive Solo”を選択するたびに、ソロ機能の動作が切り替わります。ソロ機能には、以下の2種類の動作があります。

- **マルチプル・ソロ (Multiple Solo)**
指定する各OSC1、OSC2、ドラム・トラックがソロ・オンになります。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン／オフが切り替わります。
- **エクスクルーシブ・ソロ (Exclusive Solo)**
OSC1、OSC2、ドラム・トラックのうち、1つだけがソロ・オンになります。

Note: ソロ操作は、P0-3: Mixer & Drum Trackページで行います。

Note: ソロ機能は各モードで対象となります。すべて1つのグループとして扱われています。エクスクルーシブ・ソロ時は、ソロ・オンが1つでもあると、他はすべてオフになります。

1. メニューで“Exclusive Solo”を選びます。
選択すると、メニューの「Exclusive Solo」の左側にチェック・マークが付いた状態になります。選択するたびに切り替わります。
チェック・マークなし: マルチプル・ソロ (Multiple Solo)
チェック・マークあり: エクスクルーシブ・ソロ (Exclusive Solo)
[ENTER]スイッチを押しながらテン・キーの[1]を押しても設定をオン／オフできます。

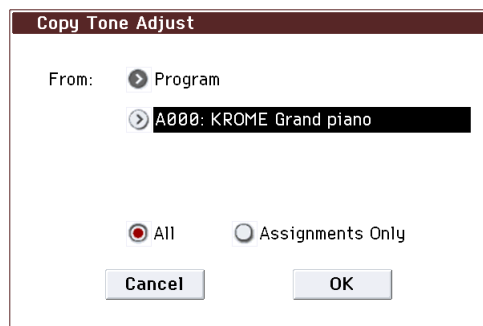
Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定します。(→p.115 [Auto Song Setup]参照)

Note: [●](REC)スイッチを押しても、このコマンドを表示し、実行することができます。

Copy Tone Adjust

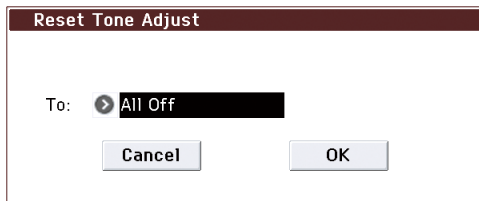
任意のプログラム、コンビネーションのティンバー、ソングのMIDIトラックのトーン・アジャストの設定をコピーします。



1. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。
[BANK]スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
2. Timbre (Combination 選択時)、Track (Song 選択時)で、コピー元のティンバー、トラックを選びます。
3. コピーするトーン・アジャストの設定をAllまたはAssignments Onlyから選びます。
All: ディスプレイ上のSW1～8、Slider1～8にアサインしたトーンアジャスト・パラメーターと、その値をコピーします。
Assignments Only: SW1～8、Slider1～8にアサインしたトーンアジャスト・パラメーターのみをコピーします。値はコピーしません。

Reset Tone Adjust

ディスプレイ上のSW1～8、Slider1～8でのトーン・アジャストの設定を、初期値にリセットします。



1. “To”でSW1～8、Slider1～8のトーン・アジャストの設定をリセットする方法を設定します。

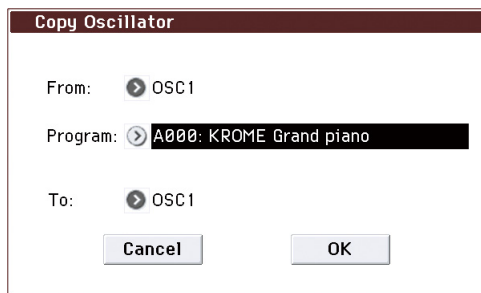
All Off: すべてオフにリセットします。

Default Setting: プログラムごとに、もっている初期値に設定します。

(→p.12「トーン・アジャストの初期設定」参照)

Copy Oscillator

オシレーターの設定をコピーします。



1. “From”でコピーするオシレーターを選びます。
2. “Program” でコピー元となるプログラムのバンク、ナンバーを選びます。

BANKの各スイッチを押してバンクを選ぶことができます。

3. “To”でコピー先のオシレーターを選びます。

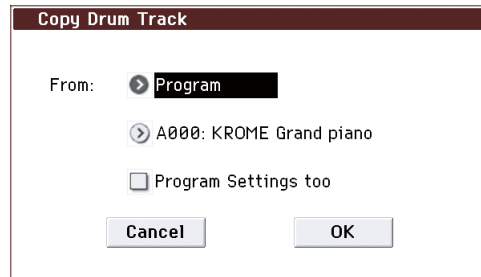
Swap Oscillator

オシレーター1と2の設定を入れ替えます。

Note: “Oscillator Mode”(1-1a)がDoubleまたはDouble Drumsのときに選べます。

Copy Drum Track

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのドラム・トラック設定をコピーします。



1. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANKキーを押してバンクを選ぶことができます。
2. Program モードでこのコマンドを設定した場合、“From” に Program を選択すると、“Program Setting too”が表示されません。

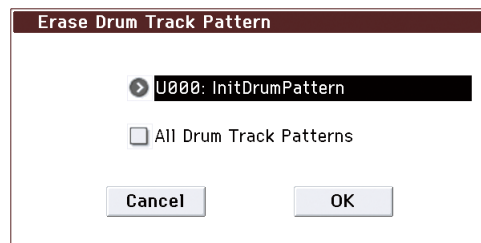
On(チェックする): Drum Track Pattern ページと Drum Track Program ページの各パラメーター設定をコピーします。

Off(チェックしない): Drum Track Pattern ページの各パラメーター設定をコピーします。

Combination、Sequencer モードでこのコマンド設定時は、Drum Track Program ページの各パラメーター設定をコピーします。ただし、“MIDI Channel”設定はコピーされません。

Erase Drum Track Pattern

任意のドラム・トラック・パターンを削除します。



1. 削除するユーザー・ドラム・トラック・パターンを選びます。
2. “All Drum Track Patterns”をチェックすると、すべてのユーザー・ドラム・トラック・パターンが削除されます。

Sync Both EGs

オシレーター1とオシレーター2のEGを一緒にエディットできます。この選択肢をチェックして、オシレーター1か2のフィルターEGをエディットすると、もう片方のフィルターEGも同時に変更されます。同様に、どちらかのアンプEGをエディットすると、両方のアンプEGが同時に変更されます。

“Oscillator Mode”がDoubleまたはDouble Drumsのときに有効です。

1. “Sync Both EGs”を選びます。

ディスプレイに「SYNC BOTH EGs」が表示され、2つのEGが同期します。



2. 同期をやめるときは、もう一度“Sync Both EGs”を選びます。ディスプレイからは表示が消えます。

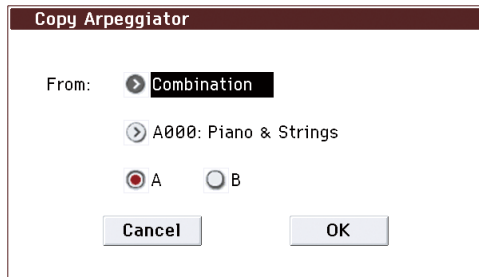
Swap LFO 1&2

LFO1 と LFO2 のそれぞれの設定を互いに入れ替えます。

Note: AMSによりLFO2でLFO1を変調している場合、実行後LFOではその設定が無効になります。

Copy Arpeggiator

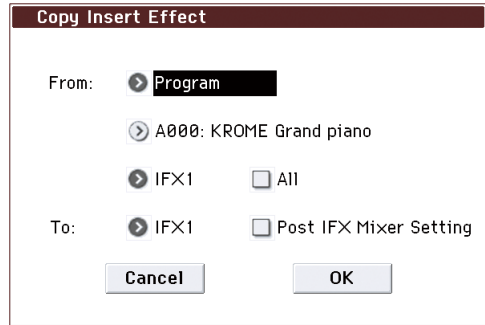
アルペジオの設定をコピーします。



1. “From”でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジオ設定を選びます。
2. コンビネーション、ソングからコピーする場合は、A、Bのどちらの設定をコピーするかを選びます。

Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。



1. “From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANKスイッチを押してバンクを選ぶことができます。
2. コピーするエフェクトを選びます。マスター・エフェクト、トータル・エフェクトからもコピーできます。

All: インサート・エフェクト全体の設定 (Insert FX ページの内容およびIFX1 ~5のエフェクト・パラメーター、ただし“Ctrl Ch”は除く)をコピーします。

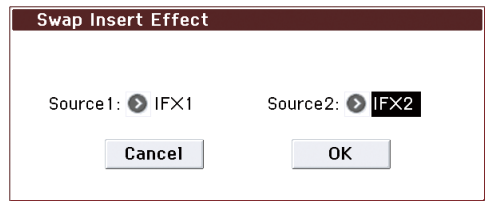
3. コピー先のインサート・エフェクトを選びます。

“Post IFX Mixer Setting”をチェックするとコピー元のインサート・エフェクト通過後の“Pan: #8”、“Bus Sel. (Bus Select)”、“FX Ctrl (FX Control Bus)”、“Send1”、“Send2”の設定も同時にコピーします。チェックしないときはエフェクトの種類、そのパラメーターのみをコピーします。

⚠ マスター・エフェクトからコピーした場合、マスター・エフェクト関連のルーティング、レベル設定の違いから、完全に同じ効果を得られない場合があります。

Swap Insert Effect

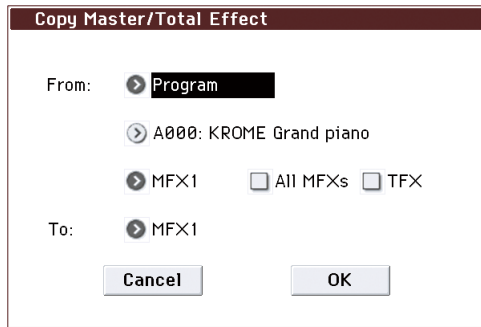
インサート・エフェクトの設定を入れ替え(スワップ)ます。



1. “Source1”と“Source2”で入れ替えするインサート・エフェクトをそれぞれ選びます。

Copy MFX/TFX

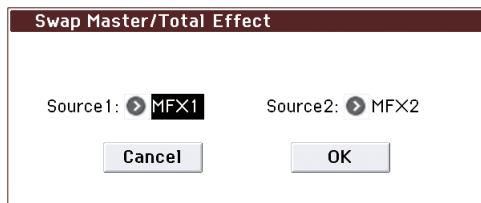
任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。



1. “From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANKスイッチを押してバンクを選ぶことができます。
2. コピーするエフェクトを選びます。
IFX1～5を選ぶとインサート・エフェクトからコピーします。インサート・エフェクトからコピーした場合、ルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全にはなりません。
MFX1、MFX2を選ぶと“Return”(リターン・レベル)も同時にコピーされます。
TFXを選ぶとトータル・エフェクトの設定をコピーします。“All MFXs”にチェックするとマスター・エフェクト全体の設定をコピーします。
“TFX”にチェックするとトータル・エフェクト全体の設定をコピーします。Master Volumeの設定はコピーされません。
3. “To” でコピー先のマスター・エフェクト、トータル・エフェクトを選びます。

Swap MFX/TFX

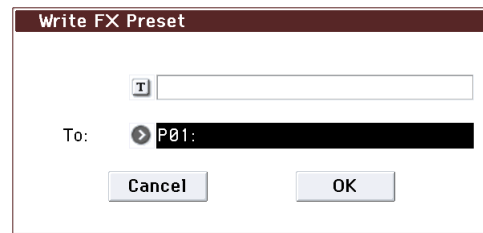
MFX1、MFX2、TFXの間で設定を入れ替え(スワップ)ます。



1. “Source1”と“Source2”で入れ替えするマスター・エフェクト、トータル・エフェクトをそれぞれ選びます。

Write FX Preset

エディットしたエフェクトを本機のメモリーに保存します。



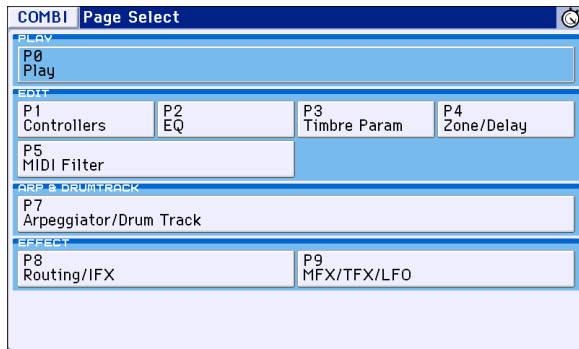
1. テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、エフェクト・プリセット・名前を入力します。
2. “To”で保存先を選びます。U00～U15を使用することをお勧めします。

Combination モード

COMBI Page Select

各ページは次の方法で選択します。

- [PAGE]スイッチを押して“Page Select”を表示します。
または、
ディスプレイ左上のモード・ボタンを押して、メニューの右側を押します。
“Page Select”には各ページの省略名が表記されています。
[PAGE]スイッチを押す直前に開いていたページは、目印として水色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

その他の選択方法

- [PAGE]スイッチを押しながらテン・キー[0]～[9]でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P3: Timbre Param ページを表示したいときは、[PAGE]スイッチを押しながら、テン・キー[3]を押します。
- [EXIT]スイッチを押すと、P0: Playページへ移動します。P0: Playページ内でProgram T01-08ページ以外が選ばれている場合は、[EXIT]スイッチを押すとProgram T01-T08ページへ移動します。

	ページ	おもな内容
PLAY	P0: Play	コンビネーションの選択と演奏。→p.74 ティンバーのプログラム選択。→p.75 ティンバーのパン、ボリューム等の設定。→p.77 アルペジエーターの簡易エディット。→p.78 トーン・アジャストでのエディット。→p.80
	P1: Controllers	SW1, 2、ノブの機能設定。→p.82
EDIT	P2: EQ	ティンバーのEQ調節。→p.84
	P3: Timbre Param	ティンバーの各種パラメーター設定。→p.85 (MIDIチャンネル、OSC選択、ピッチ設定等)
	P4: Zone/Delay	キー・スプリットやレイヤー等の設定(キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン)。→p.89 ノート・オンから遅れて発音させる時間設定。
	P5: MIDI Filter	MIDI送受信フィルター設定。→p.93
ARP & DRUM TRACK	P7: Arpeggiator/Drum Track	アルペジエーターの設定。→p.97 ドラム・トラックの設定。→p.99
EFFECT	P8: Routing/IFX	オシレーター出力のBusとマスター・エフェクトへのセンド・レベル設定。→p.101 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
	P9: MFX/TFX/LFO	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。→p.105 トータル・エフェクト選択と設定。 コモンLFOの設定。→p.107

COMBI P0: Play

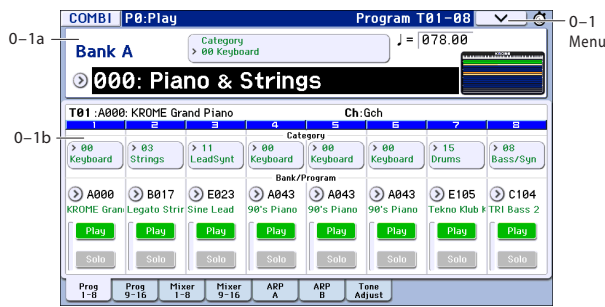
コンビネーションを演奏するためのページです。おもに次のことを行います。

- コンビネーションを選択する。
- ティンバーのプログラム選択や、Play/Mute、Solo On/Offを設定する。
- アルペジエーターを簡易エディットする。
- トーン・アジャスト機能でプログラム・パラメーターを簡易エディットする。

Tips: オート・ソング・セットアップ (Auto Song Setup)

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、ドラム・トラック機能やアルペジエーターの演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。(→p.115「Auto Song Setup」参照)

0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16



コンビネーションを選択して演奏するためのページです。ティンバー1～8、9～16のプログラム、Play/Mute、Solo On/Offを設定します。

0-1(2)a: Combination Select

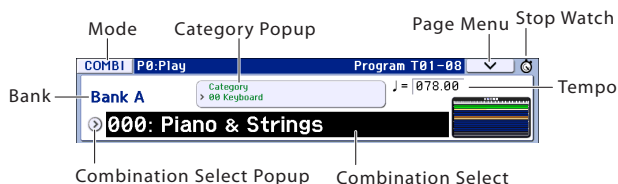
Bank [A...D]

現在選ばれているコンビネーション・バンクを表示します。

- BANK [A]～[D]スイッチを押してバンクを選びます。
各バンクに128コンビネーション(合計512)の書き替えが可能なコンビネーション・プログラム・エリアがあります。

Bank	No.	Description
A, B, C	000...127	プリロード・コンビネーション
D	000...127	ユーザー・コンビネーション

Note: このページでティンバー1～8、9～16の“Program Select”が選ばれているときは、BANK [A]～[D]スイッチを押すと、ティンバーのプログラムのバンクが切り替わります。



Combination Select [000...127]

コンビネーションを選びます。

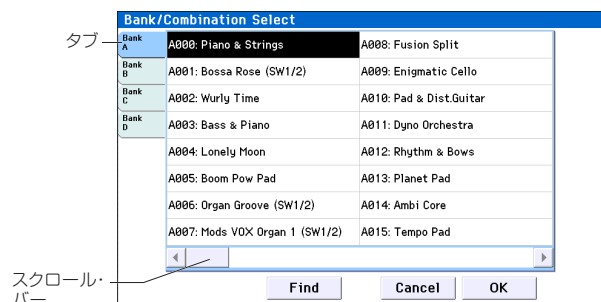
コンビネーションを切り替えるには

- “Combination Select”を選び、テン・キー[0]～[9]で、コンビネーション・ナンバーを入力し、[ENTER]スイッチを押します。
- “Combination Select”を選び、[VALUE]ダイヤルを回す、または[INC] [DEC]スイッチを押します。
- [0-1a: Combination Select]のパラメーターが選ばれているときは、BANK [A]～[D]スイッチでコンビネーションのバンクが切り替わります。
- Bank/Combination Selectメニューから、コンビネーションをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Combination Selectメニューから、コンビネーションをカテゴリー別に表示し、選びます。
- フット・スイッチでコンビネーションを切り替えます。(「2-1a: Foot Switch & Pedal / Damper」(→p.218)、[Foot Switch Assign] (→p.368))
- 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信します。

Bank/Combination Selectメニュー:

1. “Combination Select”左側のポップアップ・ボタンを押して、Bank/Combination Selectメニューを表示します。
2. 左のタブを押してバンクを選びます。
3. コンビネーションをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[INC] [DEC]スイッチで選ぶこともできます。表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。
Note: コンビネーション名からサウンドを検索するには、Find機能を使用します(→p.2参照)。
4. OK ボタンを押して実行、Cancel ボタンを押して選択を解除します。

Bank/Combination Select メニュー



Category [00...17/00...07]

コンビネーション・カテゴリーを選びます。

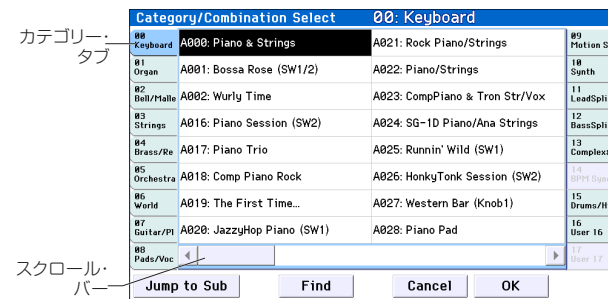
すべてのコンビネーションは、18個のメイン・カテゴリーと各8個のサブ・カテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるコンビネーションを選ぶことができます。ポップアップ・ボタンを押すと Category/Combination Selectメニューが表示されます。

Category/Combination Select メニュー:

コンビネーションをカテゴリー/サブ・カテゴリーから選びます。すべてのコンビネーションは、最大18個のカテゴリーに分類され、各カテゴリーは8個のサブ・カテゴリーに分類されます。これらのカテゴリーとサブ・カテゴリーから、コンビネーションを選びます。

1. “Combination Select” 上側の Category Popup ボタンを押して、Category/Combination Select メニューを表示します。
2. 左右のタブを押して、メイン・カテゴリーを選びます。
Note: いずれのコンビネーションにも設定されていないカテゴリーは、カテゴリー・タブを選択できません。
3. コンビネーションをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[INC] [DEC] スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。
Note: コンビネーション名からサウンドを検索するには、Find 機能を使用します(→p.2参照)。

Category/Combination Select メニュー



4. サブ・カテゴリーから選ぶときは、“Jump to Sub” ボタンを押して、SubCategory/Program Select を表示します。
左タブを押して、サブ・カテゴリーを選びます。
Note: いずれのプログラムにも設定されていないサブ・カテゴリーはタブを選べません。
選択を有効にするときは OK ボタンを、解除するときは Cancel ボタンを押します。メイン・カテゴリーに戻ります。



5. OK ボタンを押して実行、Cancel ボタンを押して選択を解除します。

Note: 各コンビネーションのカテゴリーの設定は、“Write Combination”ダイアログで行います。

♪(Tempo) [40.00 ... 300.00, EXT]

現在のコンビネーションのテンポです。アルペジエーター、テンポに同期したLFOやエフェクト等に適用されます。

040.00...300.00: テンポを設定します。

テン・キーと[ENTER]スイッチで設定するほか、[TEMPO] ノブを回すか、または[TAP]スイッチを押す間隔で設定することができます。

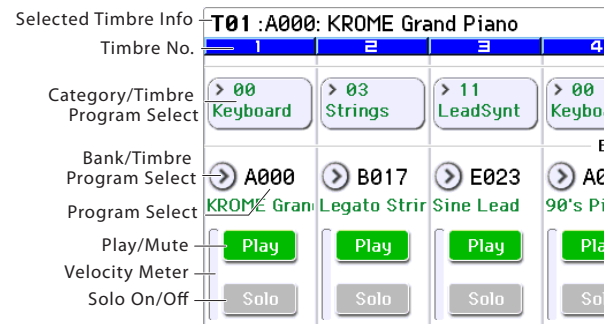
EXT: “MIDI Clock”(Global 1-1a)がExternal MIDI、External USB のときに表示します。またAutoのときに、外部からMIDIクロックを受信しているときに表示します。EXT時、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

Mode, Stop Watch

(→p.3 “Mode”参照)

(→p.4 “Stop Watch”参照)

0-1(2)b: Timbre Program Select



Selected Timbre Info

エディット対象のティンバー情報 — T: ティンバー・ナンバー/プログラム・バンク/ナンバー/ネーム、Ch: MIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

Timbre Number

ティンバー・ナンバーを表示します。このティンバー・ナンバー下の各パラメーターで、そのティンバー・ナンバーに関する設定を行います。

Timbre 01 (Timbre Number):

Category (Timbre Program) [00...17/00...07]

ティンバーで使用するプログラムをプログラム・カテゴリー/サブ・カテゴリーから選びます。すべてのプログラムは、最大18カテゴリー、8サブ・カテゴリーに分類されています。

このポップアップ・ボタンを押して、Category/Timbre Program Selectメニューを表示し、カテゴリーとサブ・カテゴリーからプログラムを選びます。

Category/Timbre Program Selectメニュー:

ティンバーのプログラムをメイン・カテゴリー/サブ・カテゴリーから選びます。すべてのプログラムは、最大18個のメイン・カテゴリーに分類され、各カテゴリーは8個のサブ・カテゴリーに分類されます。これらのメイン・カテゴリーとサブ・カテゴリーから、プログラムを選びます。

- “Category”を押して、Category/Timbre Program Selectメニューでプログラムを選択します。

操作手順は、前述の「Category/Combination Select メニュー:」を参照してください。

Program Select [A...F: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

ティンバーで使用するプログラムを選びます。下段にプログラム・ネームの一部が表示されます。

ティンバーのプログラムを切り替える

- “Program Select”を選び、テン・キー[0]～[9]で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER]スイッチを押します。
- “Program Select”を選び、[VALUE]ダイヤル、または[INC] [DEC]スイッチを操作します。
- “Program Select”が選ばれているときは、選択されているティンバーのプログラム・バンクを、BANK [A]～[F]スイッチで切り替えることができます。(“Program Select”が選ばれているときは、ティンバーに選択しているプログラム・バンクに該当するBANKスイッチが点灯します。) GMバンクはテン・キーで切り替えることができます。(→p.2参照)
- Bank/Timbre Program Selectメニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Timbre Program Selectメニューから、プログラムをカテゴリー別に表示し、選びます。
- 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信します。

MIDI 本機のコンビネーションや、ティンバー・プログラムは、MIDIバンク・セレクトやMIDIプログラム・チェンジを使用して外部MIDI機器から切り替えることができます。

本機のグローバル MIDI チャンネルと一致するバンク・セレクトやプログラム・チェンジを受信すると、標準設定ではコンビネーションのバンクとナンバーが切り替わります。(グローバルMIDIチャンネル →p.213 Global 1-1a “MIDI Channel (Global MIDI Channel)”)

一方、本機のグローバル MIDI チャンネルと異なる場合にはMIDIチャンネルが一致するティンバーのみ、そのティンバーがもつプログラムのバンクとナンバーが切り替わります。

Tips: グローバル MIDI チャンネルでも、コンビネーションの代わりにティンバー・プログラムを切り替えるように、標準設定から変更することができます。

(→p.216 Global 1-2b MIDI Filter “Combination Change”)

Tips: MIDI の受信によるティンバー・プログラムの変更を、特定のティンバーで無効にするように設定できます。

(→p.93 MIDI Filter 5-1c/5-2c “Enable Program Change”)

MIDI 本機を操作してコンビネーションを切り替えると、コンビネーションのバンクとナンバーが、グローバルMIDIチャンネルのバンク・セレクトとプログラム・チェンジで送信されます。

このとき、ティンバー・ステータスがEXTやEX2に設定されたティンバーがある場合は、そのティンバー・プログラムのバンクとナンバーが、ティンバー・チャンネルのバンク・セレクトとプログラム・チェンジで送信されます。

(ティンバーステータス →p.85 Timbre Param 3-1c/3-2c “Status”)

Bank/Timbre Program Selectメニュー:

- “Program Select”左側のポップアップ・ボタンを押して、Bank/Program Selectメニューでプログラムを選択します。
操作手順は、「Bank/Program Selectメニュー:」(→p.2)を参照してください。

Play/Mute

[Play, Mute]

ティンバーをミュートします。

Play: ティンバーは発音状態になります。

Mute: ティンバーをミュート(消音)します。

Solo On/Off

[On, Off]

ティンバーをソロ・オン/オフします。

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”設定によって、動作が異なります。

Exclusive Solo オフ: 複数ティンバーがソロ・オンの対象となります。Solo On/Offボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Solo オン: Solo On/Offボタンを押すとそのティンバーのみがソロ・オンとなります。

Note: Solo On/Off設定は、ライト時に保存されません。

Exclusive Solo

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”の設定で、ソロ ON/OFF を切り替えるときの動作を設定できます。“Exclusive Solo”をOff (チェックしない)にすると、マルチプル・ソロ (Multiple Solo) になり、複数のティンバーをソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン/オフが切り替わります。

“Exclusive Solo”をOn (チェックする)にすると、一度にソロ・オンにできるのは、1つのティンバーのみになります。Solo On/Offボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー[1]を押すと、Exclusive SoloのOn/Offが切り替わります。

Velocity Meter

ノート・オン時のペロシティ値をメーターに表示します。

- 鍵盤、MIDI IN、アルペジエーター、ドラム・トラック等による、ティンバーMIDIチャンネルごとのノート・オン時のペロシティ値を表示します。(同時に複数のノート・オンを受信したときは、最高値のペロシティを表示します。)
- KeyZone、VelZone 等の設定によって発音しないように設定されていてもメーターは反応します。
- ノート・オン時のペロシティ値を表示するため、Volume スライダーの設定や、Filter、Amp、EG、LFO、EQ、エフェクトなどによる音声信号レベルの変化は追従しません。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

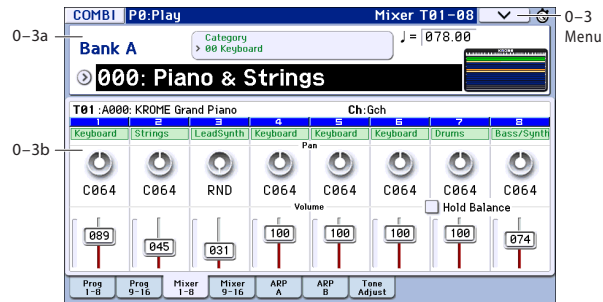
ティンバー2～8、9～16のプログラム、Play/Mute、Solo On/Offを設定します。ティンバー1と同様です。前述の「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▽ 0-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109

(→p.108「Combination: Menu Command」参照)

0-3: Mixer T01-08, 0-4: Mixer T09-16



コンビネーションを選択して演奏するためのページです。ティンバー1～8、9～16のパン、ボリュームを設定します。(→p.74[0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16]参照)

0-3(4)a: Combination Select

(→p.74[0-1(2)a: Combination Select]参照)

0-3(4)b: Pan, Volume

Selected Timbre Info

エディット対象のティンバー情報を表示します。(→p.75[0-1(2)b: Timbre Program Select]参照)

Timbre 01 (Timbre Number):

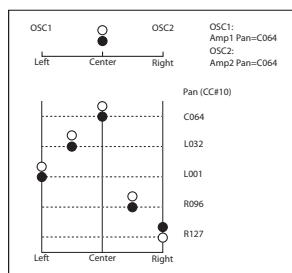
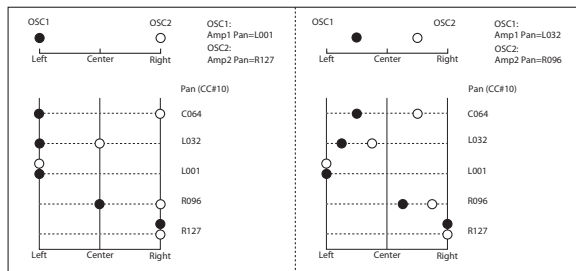
Category [Category Name]

カテゴリーを表示します。

Pan [RND, L001...C064...R127]

ティンバーのパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Programモードでのパンの状態はC064で再現します。



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定を無視します。その場合はP8: Routing/IFX-Insert FX Setupページの“Pan:#8”でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(→p.263[ミキサー(Mixer)]参照)

RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

MIDI “Status”(Combi 3-1(2)c)がINTのとき、CC#10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0、1で左側に振り切り、64で中央、127で右側に振り切ります(RNDは除く)。各ティンバーのMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Combi 3-1(2)c)でコントロールします。

Volume [000...127]

ティンバー1～8のボリューム(音量)を設定します。

MIDI ティンバーの音量はここでのボリュームの設定値とMIDIボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値の掛け算で決まります。

“Status”(Combi 3-1(2)c)がINTのとき、MIDI CC#7、CC#11の受信でティンバーの音量をコントロールできます(本パラメーターの設定値には影響しません)。

“Status”がEXTまたはEX2のとき、コンビネーションを切り替えると本パラメーターの設定値をMIDI CC#7で送信します。ただし、グローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定されたティンバーは送信しません。各ティンバーのMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Combi 3-1(2)c)でコントロールします。

Hold Balance [Off, On]

On(チェックする): いずれかのボリューム・スライダー(ボリューム値)の1つを動かすと、その他のティンバーのボリュームも同時に動きます。このときティンバー1～16のボリューム・バランスを保ちながら動きます。全体の音量を調節するときに便利です。

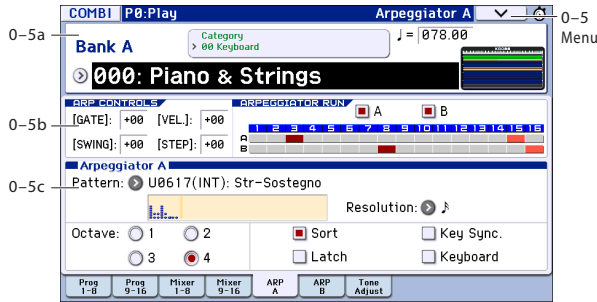
Timbre 02...08 (Timbre Number):

ティンバー2～8のプログラム等の設定をします。ティンバー1と同様です。[Timbre 01 (Timbre Number):]を参照してください。

0-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination → p.108
 - 1: Exclusive Solo → p.69
 - 2: Auto Song Setup → p.109
 - 3: Copy from Program → p.109
- (→p.108[Combination: Menu Command]参照)

0-5: ARPEGGIATOR A 0-6: ARPEGGIATOR B



コンビネーションのアルペジエーターを設定します。コンビネーションでは2つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。

アルペジエーターのパラメーターはP7: ARP/DTページでエディットしますが、ここでもおもなパラメーターをエディットできます。Combination P0:Playでの演奏中にアルペジオ・パターンを変えるなど、リアルタイムでのエディットが可能です。

また、アルペジエーターは[TEMPO] ノブやアルペジオ・コントロール(ARP) [GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブ、[SWING] ノブ、[STEP] ノブでリアルタイムにコントロールすることもできます。エディットした内容は“Write Combination”で保存します。

0-5(6)a: Combination Select, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。コンビネーションを選択することもできます。

(→p.74「0-1(2)a: Combination Select」参照)

♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(→p.75 “♪(Tempo)”参照)

0-5(6)b: ARP Controls

REALTIME CONTROLS ノブの ARP に割り当てられている各パラメーターの値を表示します。

[GATE] [-64...+00...+63]

[VEL.] (Velocity) [-64...+00...+63]

[SWING] [-64...+00...+63]

(→p.81、p.55 参照)

[STEP] [-64...+00...+63]

(→p.81 参照)

0-5(6)c: Arpeggiator Run A/B, Timbre assign

Arpeggiator Run A, B

[ARP]スイッチがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが“Arpeggiator Assign”(7-1(2)c)でティンバーにアサインされている場合に起動します。

アルペジエーターがオンの状態で、A、Bそれぞれのオン/オフのコントロールができます。

このパラメーターはP7: Arpeggiator/Drum Track ページ“Arpeggiator Run A, B”でも設定できます。

Timbre assign

アルペジエーターA、Bの、ティンバー1～16へのアサイン状況を表示します。“Arpeggiator Assign”(7-1(2)c)で設定します。

0-5(6)d: Arpeggiator A (B)

Pattern [P0...P4, U0000 (INT)...U0899 (INT), U0900 (USER)...U1027 (USER)]

Octave [1, 2, 3, 4]

Resolution [♪₃, ♪, ♪₃, ♪, ♪₃, ♪, ♪₃, ♪]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

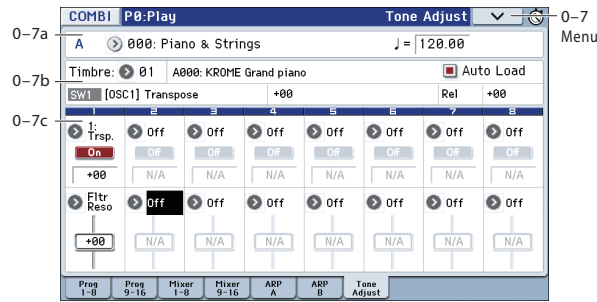
コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(→p.97 “COMBI P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)”参照)

これらのパラメーターは7-3(4): Arpeggiator A(B) Setupでも設定できます。

0-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
 - 4: Copy Arpeggiator →p.110
- (→p.108「Combination: Menu Command」参照)

0-7: Tone Adjust



コンビネーションでのトーン・アジャスト・パラメーターは次の特徴があります。

- トーン・アジャスト・パラメーターを使って主要な Program パラメーターをエディットできます。
- 特定のコンビネーションで、LFO スピードを変化させるような微妙な調整から、異なるマルチサンプルに切り替えるなど、広範囲の変更をトーン・アジャスト・パラメーターを使ってできます。変更内容はコンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムは変更されません。

ティンバー1～16、それぞれにトーン・アジャスト・パラメーターを設定できます。

トーン・アジャストについては以下を参照してください。

- 「Absolute (Abs), Relative (Rel), Metaパラメーター」(→p.7)
- 「トーン・アジャストとMIDI SysEx」(→p.8)
- 「トーン・アジャストとMIDI CCとの相互作用」(→p.8)

トーン・アジャスト・エディット内容の保存

Program モードではRelativeとAbsoluteのパラメーターの保存方法に違いがありますが、Combinationモードでは違いはありません。変更内容がコンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

0-7a: Combination Select, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。コンビネーションを選択することもできます。

(→p.74「0-1(2)a: Combination Select」参照)

♩ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(→p.75「♩ (Tempo)」参照)

0-7b: Timbre select, Selected parameter information

Timbre select

Timbre

[1...16]

調整するティンバーを選びます。トーン・アジャスト・パラメーターは1～16の全てのティンバーで個別に設定できます。

Auto Load (Auto Load PRG)

[Off, On]

ティンバーのプログラムを切り替えるときに、各プログラムが持つトーン・アジャスト設定をロードするかどうかを設定します。

ディスプレイ上の各スライダー、スイッチにアサインされたパラメーター設定、またAbsoluteパラメーターにアサインされたオン/オフ設定がロードされます。

ティンバーに設定したプログラムは、アサイン設定や変更値を含むトーン・アジャスト・パラメーター設定を使用して、サウンドを自由に変更できます。これらの変更はオリジナルのプログラムには影響を与えずに、コンビネーション自体に保存されます。

On(チェックする):プログラムを切り替えたときに、トーン・アジャスト・パラメーターの設定を自動的にロードします。

Off(チェックしない):プログラムを切り替えたときに、トーン・アジャスト・パラメーターの設定はロードされずに、切り替え前のプログラムの設定が保持されます。

Selected parameter information

最後に変更または選択したトーン・アジャスト・パラメーターの詳細な情報を表示します。

Control	Assignment	Value	Type	Stored Value
SW1	[OSC1] Transpose	+12	Rel	+00

Control

[SW1...8, SL1...8]

トーン・アジャスト・パラメーターに割り当てられているディスプレイ上のスイッチまたはスライダーです。

Assignment

[Tone Adjust parameters]

ディスプレイ上のスイッチまたはスライダーに割り当てられているパラメーターのフル・ネームです。各コントローラーの“Assign”で変更します。

Value

パラメーターの現在値です。値の範囲はスイッチまたはスライダーに割り当てられているパラメーターによって異なります。

Type

[Rel, Abs, Meta]

パラメーターのタイプで、パラメーターへのエディットを保存する方法に関わってきます。

(→p.7「Absolute (Abs), Relative (Rel), Metaパラメーター」参照)

Stored Value

トーン・アジャストによって変化する前の、オリジナルのパラメーター値です。☒「トーン・アジャストRelativeパラメーターの調整」(→p.7)1つのプログラム・パラメーターをコントロールするトーン・アジャスト・パラメーターのみで表示されます。

0-7c: Tone Adjust

ディスプレイ上のスイッチ、スライダーにトーン・アジャスト・パラメーターを割り当てます。

Switch [1]...[8]

トーン・アジャスト機能でのディスプレイ上のスイッチ[1]～[8]の動作はスライダーと多少異なります。

2つ以上の状態が設定できるRelativeまたはAbsoluteパラメーターを割り当てたとき:

スイッチOn = On Value(以下参照)

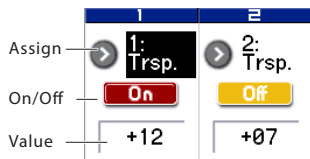
スイッチOff = プログラムに保存されている値

2つの状態が切り替わるAbsoluteパラメーター(Holdなど)を割り当てたとき:

スイッチの状態がパラメーター値となります。

スイッチOn = On

スイッチOff = Off



Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスイッチに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」(→p.9)および「Tone Adjust Parameters」(→p.10)を参照してください。

On Value [パラメーターにより可変]

スイッチがOnのとき、パラメーターはこの値に設定されます。

スイッチが2つの状態で切り替わるAbsoluteパラメーター(Holdなど)に割り当てられていると、以下の“Switch Status”と常に同じになります。

Switch Status [Off, On]

スイッチがOnかOffかを表示します。

Slider [1]...[8]

Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスライダーに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」(→p.9)および「Tone Adjust Parameters」(→p.10)を参照してください。

コントローラーとパラメーターの関係

オシレーターごとに個々に適用されるパラメーターは、[OSC1]、[OSC2]と表示されます。

スライダーとパラメーターは1対1の関係になります。各スライダーには、1つのパラメーターだけが割り当てられます。パラメーターを別のスライダーで使用するときは、まず元のスライダーからそのパラメーターの割り当てを解除する必要があります。

Value

パラメーターの現在値を表示します。値の範囲は、スライダーに割り当てられるパラメーターによって異なります。

0-7: Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
 - 4: Copy Tone Adjust →p.69
 - 5: Reset Tone Adjust →p.70
- (→p.108[Combination: Menu Command]参照)

Controls

リアルタイム・コントロールは、ノブ[1]～[4]を使用してコンビネーションやエフェクトのパラメーターを変化させます。また、このノブはアルペジエーターをコントロールすることもできます。ノブを操作すると、ディスプレイにコントローラーの機能と値が表示されます。[SELECT]スイッチでノブの機能を切り替えます。

TONEモードでは、ノブ[1]～[4]に割り当てられる機能は固定です。

USERモードでは、ノブ[1]～[4]にさまざまなモジュレーション機能を割り当てることができます。機能の割り当ては、P1: Controllers- Setupページで行います(→p.81)。

Realtime Controls AMSOURCE

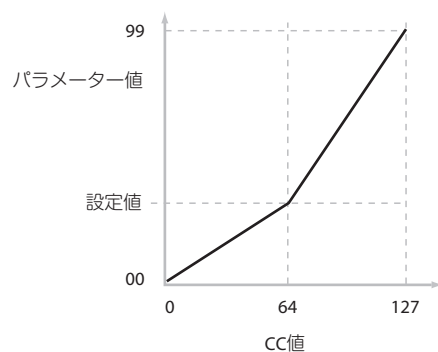
Realtime Controls TONEのノブ[1]～[4](CUTOFF～EG RELEASE)の機能は固定です。Realtime Control USERのノブ[1]～[4](USER [1]～USER [4])は、さまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能にはMIDIコントロール・チェンジが設定されています。

ノブを操作すると、対応するMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

MIDI グローバルMIDIチャンネルのティンバーをコントロールします。

この機能のほとんどは、ティンバーのプログラム・パラメーター設定を調整(スケーリング)します。ここで言う「調整(スケーリング)」とは、コントローラーが64のとき、パラメーター値があらかじめ設定した値になり、コントローラーが0のときにパラメーター値は最小値に、コントローラーが127のときにパラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターのCC調整



(以下ではMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーをCC#で表記します。)

TONE [CUTOFF]: Flt Fc (Cut Off) [000...127]

フィルターAとBのカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74を送受信します。

TONE [RESONANCE]: Flt Reso (Resonance) [000...127]

フィルターAとBのレゾナンスを調整し、MIDI CC#71を送受信します。

TONE [EG INT]: Flt EG (Filter EG Intensity) [000...127]

フィルターAとBのカットオフ周波数におけるフィルターEGの効果进行调整し、MIDI CC#79を送受信します。

TONE [RELEASE]: EG Rel (EG Release) [000...127]

フィルターEGとアンプEGのリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72を送受信します。

USER [1]...USER [4] [000...127]

Realtime Controls USERの各ノブの現在値と該当機能(MIDI CC)です。

Realtime Controls USERのノブ[1]～[4]は、P1: Controllers- Setupページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てます。

モジュレーションの多くは、プログラム・パラメーター設定を調整(スケーリング)します。該当機能のすべてがMIDIメッセージ(通常はコントロール・チェンジ)に対応しています。

Arpeggio Controls

アルペジオ・コントロールでは、4つのノブで2つのアルペジエーターをリアルタイムにコントロールします。

ノブ[1]～[4]の機能は固定です。それぞれのノブで、アルペジオ音の長さ、ベロシティ、音域とアルペジオ・パターンをコントロールします。

ARP [GATE] [-64...+00...+63]

アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を調整します(→p.56 "Gate"参照)。

ARP [VELOCITY] [-64...+00...+63]

アルペジオ音のベロシティを調整します(→p.56 "Velocity"参照)。

ARP [SWING] [-64...+00...+63]

アルペジオ・パターンのシャッフル感を調整します。(→p.56 "Swing"参照)

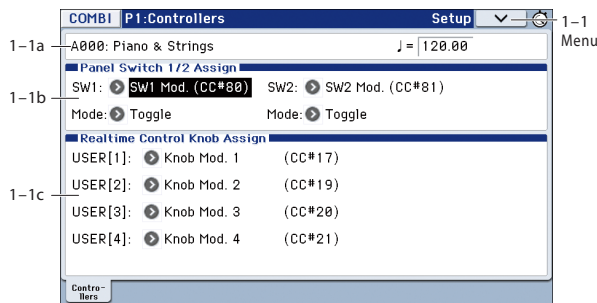
ARP [STEP] [-64...+00...+63]

アルペジオ・パターンのレンジス、レゾリューションに対して効果を加えます。

左に回すとパターンの長さ("Length")が半分単位で短くなります。右に回すとアルペジオ音の間隔("Resolution")が半分単位で短くなります。センター位置(12時方向)でステップ数は"Length"(Global P6:Arpeggio Pattern- Setupページ)での設定値になります。

COMBI P1: Controllers

1-1: Setup



フロントパネルの[SW1][SW2]スイッチ、およびRealtime Controls USER モード選択時の、[1]～[4]ノブの機能を設定します。

Note: 各テンパーに割り当てられているプログラムが持つ Panel Switch Assign設定は無効です。

1-1a: Combination, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。

(→p.74 “0-1(2)a: Combination Select”参照)

♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(→p.75 “♪(Tempo)”参照)

1-1b: Panel Switch 1/2 Assign

SW (SW1 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]

SW1の機能をアサインします。(→p.366「SW1, SW2 Assign List」参照)

Note: アサインする機能を変更すると、[SW1][SW2]はオフの状態にリセットされます。

Note: コンビネーションを保存すると、[SW1][SW2]のオン/オフの状態も記憶されます。

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1]スイッチを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1]スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1]スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 (SW2 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]

Mode (SW2 Mode) [Toggle, Momentary]

SW2にアサインできる機能は、基本的にSW1と同じです。ただし、SW1 Mod(CC#80)の代わりにSW2 Mod(CC#81)が用意されています。

1-1c: Realtime Control Knob Assign

[SELECT]スイッチでUSERモード選択時のノブ[1]～[4]の機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(→p.367「Realtime Control Knob 1-4 Assign」参照)

ここで設定した機能は、[SELECT]スイッチでUSERモードを選択しノブ[1]～[4]を操作したときに有効です。

USER [1]	[Off, ..., MIDI CC#119]
USER [2]	[Off, ..., MIDI CC#119]
USER [3]	[Off, ..., MIDI CC#119]
USER [4]	[Off, ..., MIDI CC#119]

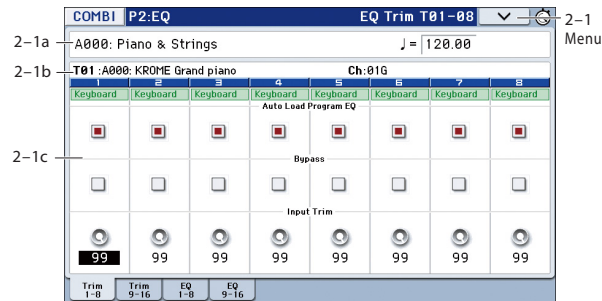
✓ 1-1: Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109

(→p.108「Combination: Menu Command」参照)

COMBI P2: EQ

2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16



ティンバー1～8、9～16のEQに入る信号レベルを設定します。

2-1(2)a: Combination Name, Tempo

Bank, Combination Number & Name

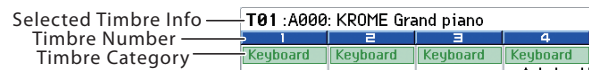
現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。

(→p.74「0-1(2)a: Combination Select」参照)

♩ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(→p.75 「♩(Tempo)」参照)

2-1(2)b: Timbre Info



Selected Timbre Info:

エディット対象のティンバー情報 — T: ティンバー・ナンバー/プログラム・バンク/ナンバー/ネーム、Ch: MIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

Timbre Number:

ティンバー・ナンバーを表示します。このティンバー・ナンバー下の各パラメーターで、そのティンバー・ナンバーに関する設定を行います。

Timbre Category:

ティンバーのプログラムのカテゴリーを省略名で表示します。

2-1(2)c: Trim

Timbre 01 (Timbre Number):

コンビネーションの各ティンバー用の3バンドEQを調整します。ティンバーのプログラムを切り替える際にプログラムのEQ設定を読み込んだり、好みの音色に調整したりすることができます。

Auto Load Prog EQ

[Off, On]

ティンバー・プログラムを切り替える際に、プログラムが持つEQ設定を自動的にロードするかどうかを設定します。

On(チェックする): ティンバーのプログラムを切り替えると現在のEQ設定はクリアされ、プログラムに設定されている3バンドEQの値が自動的にロードされます。通常チェックします。ティンバーのプログラムは“Program Select”(Combi 0-1(2)b)で選ぶか、MIDIプログラム・チェンジを受信することによって切り替えます。(→p.76「ティンバーのプログラムを切り替える」参照)

自動的にロードされた3バンドEQの各値は、自由に変更できます。プログラムの設定を基本として、ティンバーごとに調整して、コンビネーションを保存します。

Off(チェックしない): ティンバーのプログラムを切り替えても、プログラムに設定されている3バンドEQの値をロードしません。ティンバーのプログラムを切り替える前のEQ設定がそのまま保持されます。

Bypass

[On, Off]

On(チェックする)にすると、“Input Trim”を含めEQがすべて無効になります。EQのかかった信号と元の信号を比較するとき便利な設定です。

Input Trim

[00...99]

EQに入る信号レベルを設定します。設定と音量が比例し、50が-6 dB、25が-12 dBに相当します。

[2-3: EQ Gain T01-08, 2-4: EQ Gain T09-16] (→p.84)の“Low Gain”、“Mid Gain”、“High Gain”の値を大きくすると、全体音量が極端に上がりますので、このパラメーターを使って補正します。

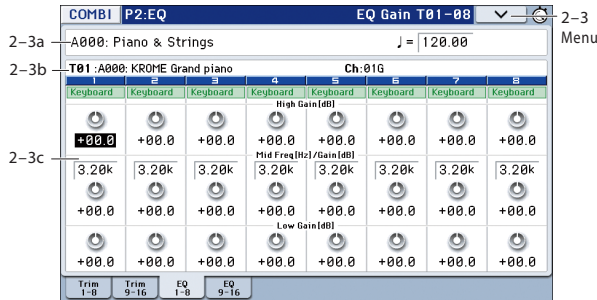
Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16について設定します。ティンバー1と同様です。[Timbre 01 (Timbre Number):]を参照してください。

✓ 2-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
- (→p.108「Combination: Menu Command」参照)

2-3: EQ Gain T01-08, 2-4: EQ Gain T09-16



ティンバー1～8,9～16のMIDスイープ・3バンドEQを設定します。

2-3(4)a: Combination Name, Tempo 2-3(4)b: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

2-3(4)c: 3 Band Parametric EQ

Timbre 01 (Timbre Number):

High Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

10 kHzハイ・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Mid Freq [Hz] (Mid Frequency) [100...10.0k]

MidスイープEQの中心周波数を設定します。

Mid Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

MidスイープEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Low Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

80 Hzロー・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8,9～16のMIDスイープ・3バンドEQを設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

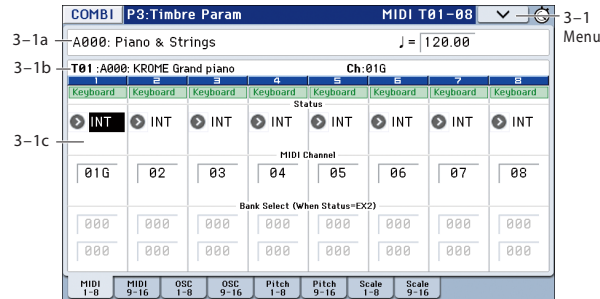
✓ 2-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109

(→p.108[Combination: Menu Command]参照)

COMBI P3: Timbre Param (Timbre Parameters)

3-1: MIDI T01-08, 3-2: MIDI T09-16



ティンバー1～8、9～16のMIDIに関する設定を行います。

3-1(2)a: Combination Name, Tempo 3-1(2)b: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

3-1(2)c: MIDI

Timbre 01 (Timbre Number):

Status [Off, INT, EXT, EX2]

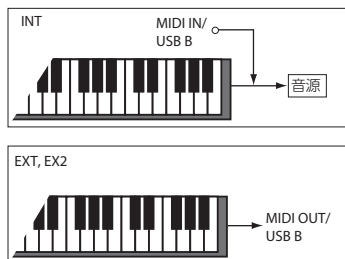
各ティンバーのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

Off: ティンバーは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

INT: KROMEのコントローラーを操作すると、ティンバーが発音し、外部のMIDI機器からのMIDIメッセージに応じ発音します。MIDIデータは送信しません。

EXT: KROMEのコントローラーを受信すると、ティンバーは発音せず、外部にMIDIデータを送信します。

EX2: “Bank Select (When Status=EX2)”のLSB値とMSB値が有効になります。本機で選択できるA～g(d)のバンク・ナンバーにかわって“Bank Select”で設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。



MIDI Channel

[01...16, Gch]

ティンバーのMIDI送受信チャンネルを設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)にティンバーのMIDIチャンネルを常に一致させます。

“Status”がINTのときは、この設定と同じチャンネルのMIDIメッセージを受信します。グローバルMIDIチャンネルと同じに設定すると、本体の設定で内部の音源を発音します。EXT、EX2のときは、本体を操作すると、ここで設定したMIDIチャンネルでMIDIメッセージを送信します。(グローバルMIDIチャンネルでも同時に送信します。)

Bank Select (When Status = EX2) MSB [000...127]

Bank Select (When Status = EX2) LSB [000...127]

“Status”がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。上段がMSB、下段がLSBです。“Status”がEX2以外のとき、この設定は無効となります。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

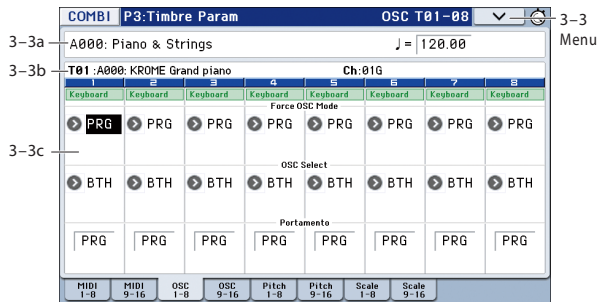
ティンバー2～8、9～16のMIDIに関する設定を行います。ティンバー1と同様です。[Timbre 01 (Timbre Number):]を参照してください。

✓ 3-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109

(→p.108[Combination: Menu Command]参照)

3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16



ティンバー1～8、9～16の発音に関する設定を行います。

3-3(4)a: Combination Name, Tempo 3-3(4)b: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

3-3(4)c: OSC

Timbre 01 (Timbre Number):

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

ティンバーで使用するプログラムのVoice Assign Modeを設定します。

PRG: プログラムのProg P1: Basic/Controllers- Program Basic [Voice Assign Mode]の各設定に従います。

Poly: プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

MN (Mono): プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

LGT (Legato): モノフォニックで発音し、プログラムの“Mode”設定に従って、レガートで動作します。

MN、LGTのときは、2つ以上の鍵盤を弾くと発音する優先順位が、プログラムの“Priority”(Prog 1-1b)の設定に従います。

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

ティンバーのプログラムが、OSC1、OSC2、または両方を発音するかを設定します。

プログラムは、“Oscillator Mode”(Prog 1-1a)がDoubleのときにOSC1やOSC2だけを発音するように設定できます。

BTH (Both): プログラムの設定に従いOSC1、2が発音します。

OS1: OSC1のみが発音します。

OS2: OSC2のみが発音します。プログラムは、“Oscillator Mode”がSingleまたはDrumsのときは発音しません。

Portamento [PRG, Off, 001...127]

ティンバーのポルタメントを設定します。

PRG: プログラムの設定に従い、ポルタメントがかかります。

Off: プログラムでポルタメントがかかる設定でも強制的にオフにします。

001...127: プログラムでポルタメントがオフでもここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

MIDI “Status”(Combi 3-1(2)c)がINTのとき、CC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールし、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。“MIDI Channel”(Combi 3-1(2)c)で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

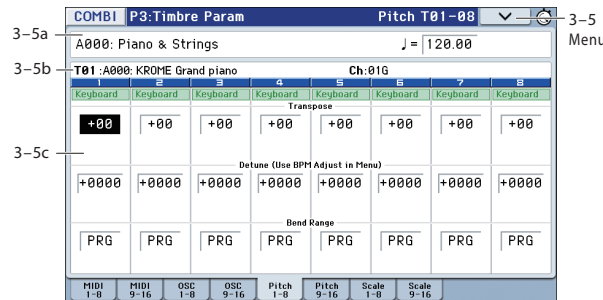
Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16の発音に関する設定を行います。ティンバー1と同様です。「Timbre01: (Timbre Number)」を参照してください。

✓ 3-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
- (→p.108[Combination: Menu Command]参照)

3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16



ティンバー1～8、9～16のピッチに関する設定を行います。

3-5(6)a: Combination Name, Tempo

3-5(6)b: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

3-5(6)c: Pitch

Timbre 01 (Timbre Number):

Transpose [-60...+00...+60]

ティンバーの音程を半音単位で調整します。

12で1オクターブです。

MIDI “Status”(Combi 3-1(2)c)がINTのときは、本体で発音するピッチが変わります。EXTのときは、MIDIで送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

例えば、EXT に設定した 2 つのティンバーに対し、それぞれ +04、+07 を設定すると、C の鍵盤を弾いたとき、C のノート・ナンバーをグローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、E、G のノート・ナンバーをそれぞれのティンバーのMIDIチャンネルで送信します。

Detune (Use BPM Adjust in Menu)

[-1200...+0000...+1200]

各ティンバーの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

+0000: 基準ピッチです。

Note: メニュー・コマンド“Detune BPM Adjust”を使用して、BPM 単位の計算により、自動的にデチューンをセットすることができます。

MIDI “Transpose”、“Detune”はMIDI RPNの受信でコントロールできます。ティンバー1 ~ 16 で設定したプログラムの“Oscillator Mode”(Prog 1-1a)の設定により、次のようにコントロールされます。

“Oscillator Mode”がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“Transpose”が、ファイン・チューンの受信で“Detune”が、それぞれコントロールされ、設定が変わります。

“Oscillator Mode”がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“Detune”が、コントロールされ、設定が変わります。コントロール可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・チューン合わせて±1オクターブとなります。

Bend Range

[PRG, -24...+00...+24]

ピッチ・ベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24... +24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチ・ベンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRG のときは受信しません)。“MIDI Channel”(Combi 3-1(2)c)で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

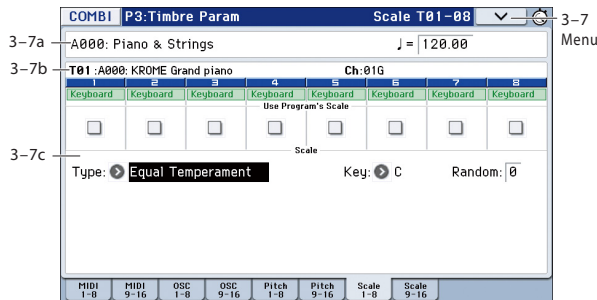
Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16のピッチに関する設定を行います。ティンバー1と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

3-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
 - 4: Detune BPM Adjust →p.110
- (→p.108[Combination: Menu Command]参照)

3-7: Scale T01-08, 3-8: Scale T09-16



ティンバー1～8,9～16のスケールに関する設定を行います。

✓ 3-7(8): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
- (→p.108「Combination: Menu Command」参照)

3-7(8)a: Combination Name, Tempo

3-7(8)b: Timbre Info

(→p.83「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」参照)

3-7(8)c: Scale

Timbre 01 (Timbre Number):

Use Program's Scale [Off, On]

ティンバーに、Scale (Prog 1-2b)で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On(チェックする):プログラムが持つスケールを使用します。

Off(チェックしない):“Type (Combi's Scale)”(Combi 3-7(8)c)での設定を使用します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8,9～16の各ティンバーのスケールに関する設定を行います。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

Scale:

コンビネーションで使用するスケールを設定します。スケールについては、29ページの「1-2b: Scale」を参照してください。

Type (Combi's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールを選びます。

Key [C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

Random [0...7]

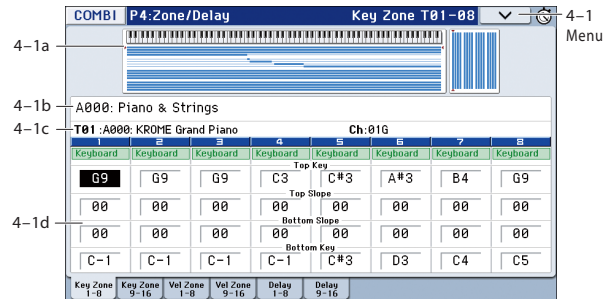
設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。



“Status”(Combi 3-1(2)c)がINTのときは、本体で発音するピッチが変わります。EXTのときは、MIDIで送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

COMBI P4: Zone/Delay

4-1: Key Zone T01-08, 4-2: Key Zone T09-16 (Keyboard Zones T01-08, T09-16)



ティンバー1~8,9~16が発音するキーの範囲を設定します。

トップ/ボトム・キーで、ティンバー1~8,9~16が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

キー・スプリット: 音色の異なるティンバーで、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤の位置で異なる音色を弾き分けることができます。

レイヤー: 発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音します。

ポジショナル・クロスフェード: さらに、スロープが重なるように設定すると、音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤の位置で変化します。

4-1(2)a: Zone Map

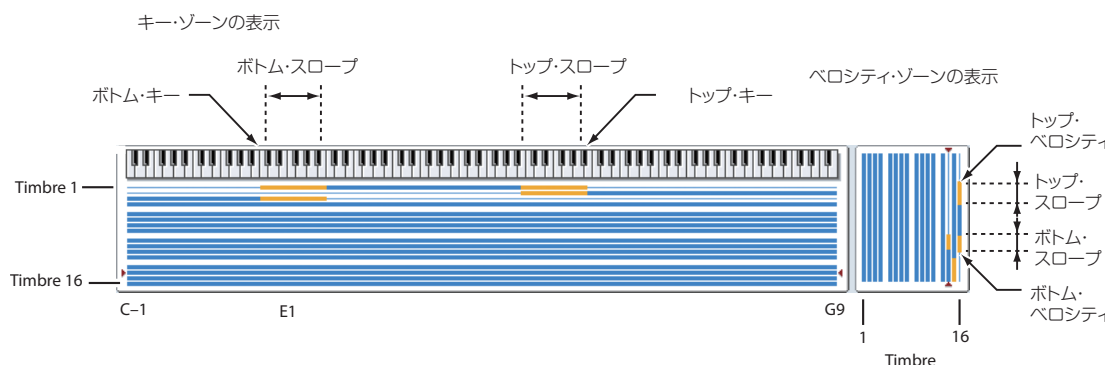
各ティンバーのノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。

発音する音域/ベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を異なる色で表示します。

4-1(2)b: Combination Name, Tempo 4-1(2)c: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

Zone Map



4-1(2)d: Keyboard Zones

Timbre 01 (Timbre Number):

Top Key [C-1...G9]

ティンバーが発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: トップ・キーから6オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

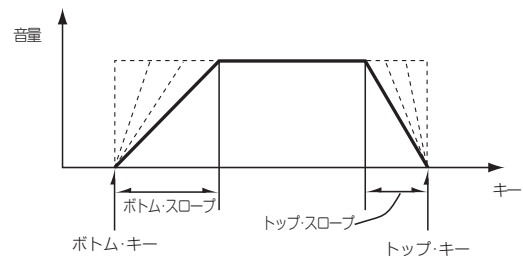
12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: ボトム・キーから6オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Key [C-1...G9]

ティンバーが発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

1 つのティンバー内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

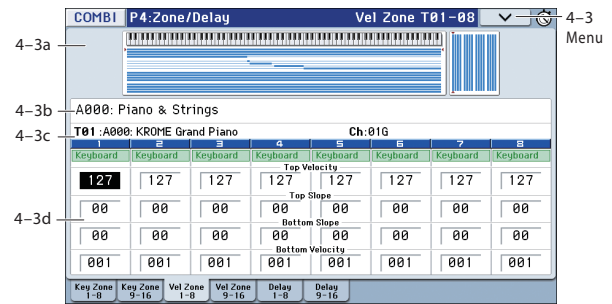
Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2~8、9~16の各ティンバーのキー・ゾーンを設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

✓ **4-1(2): Menu Command**

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
- (→p.108「Combination: Menu Command」参照)

**4-3: Vel Zone T01-08,
4-4: Vel Zone T09-16
(Velocity Zones T01-08, T09-16)**



トップ/ボトム・ベロシティで、ティンバー1~8、9~16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

ベロシティ・スイッチ: 複数のティンバーで、ベロシティ・ゾーンの発音部分が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く強さで異なる音色を弾き分けることができます。

レイヤー: 発音範囲が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音されます。

ベロシティ・クロスフェード: さらに、スロープ(グレーの部分)が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音し、それらの重なり具合は弾く強さによって変化します。

1 つのティンバー内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

4-3(4)a: Zone Map

各ティンバーのノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。(→p.89「4-1(2)a: Zone Map」参照)

**4-3(4)b: Combination Name, Tempo
4-3(4)c: Timbre Info**

(→p.83「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」参照)

4-3(4)d: Velocity Zones

Timbre 01 (Timbre Number):

Top Velocity [001...127]
ティンバーが発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Top Slope [000...120]
トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

000: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。
120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Slope [000...120]
ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

000: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

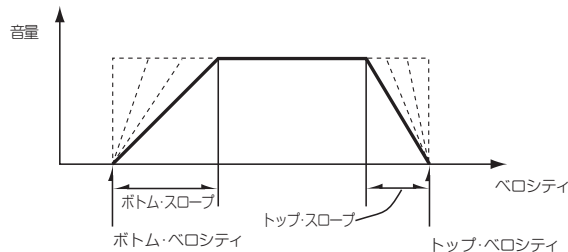
120: ボトム・ベロシティに近づくと従って、音量が小さくなります。

Bottom Velocity

[001...127]

ティンバーが発音するためのベロシティの最小値を設定します。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは [ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

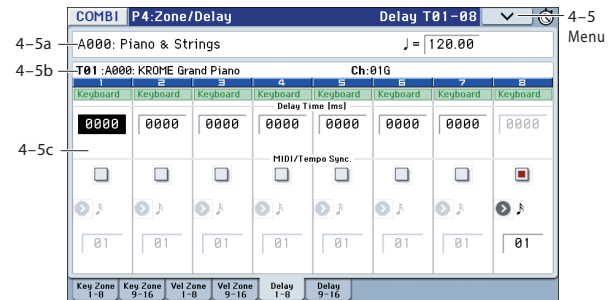
ティンバー2～8、9～16の各ティンバーのベロシティ・ゾーンを設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

✓ 4-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109

(→p.108「Combination: Menu Command」参照)

4-5: Delay T01-08, 4-6: Delay T09-16



ティンバー1～8、9～16がノート・オンから遅れて発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を設定します。

4-5(6)a: Combination Name, Tempo

4-5(6)b: Timbre Info

(→p.83「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」参照)

4-5(6)c: Delay

Timbre 01 (Timbre Number):

Delay Time [ms] [0000...5000ms, KeyOff]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)をms(1/1000秒)単位で設定します。“MIDI/Tempo Sync.”がOffのときに有効です。

KeyOff: ノート・オフで発音します。この場合、使用するプログラムのアンプEGのサステイン・レベルが0以外のときは音が消えません。チェンバロの音色等で使います。

通常は0000に設定します。

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を“♩(Tempo)”に対する音の長さの単位で設定します。

On(チェックする): “Base Note”、“Times”の設定により、“Tempo”に従ってディレイ・タイムが設定されます。例えば“Base Note” ♩、“Times” 01、“Tempo” 60BPM のとき、ディレイ・タイムは1000msに等しくなります。

Off(チェックしない): “Delay Time”の設定に従ってディレイ・タイムが設定されます。

Base Note [♩, ♩₃, ♩, ♩₃, ♩, ♩₃, ♩, ♩₃, ♩, ♩]

Times [01...32]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を“♩(Tempo)”(Combi 0-1(2)a)に対する音の長さで設定します。

“Base Note”で音符の長さを設定し、“Times”で“Base Note”の音符を、設定した回数分長くします。

例えば“Base Note”を四分音符(♩)、“Times”を02に設定すると、そのティンバーは二分音符(♩)分遅れて発音します。“♩(Tempo)”(Combi 0-1(2)a)を変化させても、ディレイ・タイムは常に二分音符(♩)分になります。このとき“Tempo”を60.00BPMにすると2000ms、120.00BPMにすると1000msとなります。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16のディレイ・タイムに関する設定を行います。ティンバー1と同様です。「Timbre 01:」を参照してください。

✓ **4-5(6): Menu Command**

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109

(→p.108「Combination: Menu Command」参照)

COMBI P5: MIDI Filter

ティンバー1～16が送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば、同じMIDIチャンネルで発音させるときに、片方はダンパー・ペダルを効かせ、片方は効かせない等の設定が行えます。

On(チェックする): MIDIデータの送受信または受信(アフタータッチ)がイネーブル(可能)になります。

“Status”(Combi 3-1(2)c)がINTのときは、KROMEのコントローラーを操作したりMIDIデータを受信することによって、チェックした項目の効果がティンバーのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能は、ここの設定は影響しません)。

EXTまたはEX2のときは、本機のコントローラーを操作すると、そのティンバーのチャンネルでMIDIデータを送信します。本体全体のMIDI送受信は“MIDI Filter”(Global 1-2b)で設定します。

機能がアサインナブル(ユーザーが設定可能)なコントローラー(MIDI Filter <4>, <5>ページ)のMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジを設定すると、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このときMIDI Filter <1>～<3>ページと同じコントロール・チェンジを設定した場合は、こちらのページ(MIDI Filter <1>～<3>)の設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジがMIDI Filter <4>, <5>ページで複数のコントローラーにアサインされているときは、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジが有効となります。

Off(チェックしない): MIDIデータの送受信がディセーブル(不可能)になります。

Note: MIDI CC# = MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ・ナンバー

Enable After Touch [Off, On]

MIDIアフタータッチ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable Damper [Off, On]

MIDI CC#64 ホールド(ダンパー・ペダル)を送受信するかしないかを設定します。

Enable Portamento SW [Off, On]

MIDI CC#65 ポルタメント・オン/オフを送受信するかしないかを設定します。

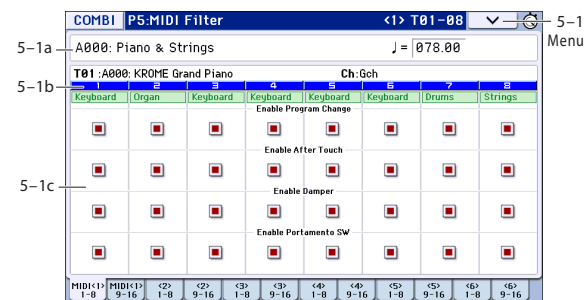
Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8, 9～16の各ティンバーのMIDI Filter1を設定します。ティンバー1と同様です。[Timbre01:]を参照してください。

✓ 5-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination → p.108
 - 1: Exclusive Solo → p.69
 - 2: Auto Song Setup → p.109
 - 3: Copy from Program → p.109
- (→ p.108 [Combination: Menu Command] 参照)

5-1: <1> T01-08, 5-2: <1> T09-16



5-1(2)a: Combination Name, Tempo

5-1(2)b: Timbre Info

(→ p.83 [2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16] 参照)

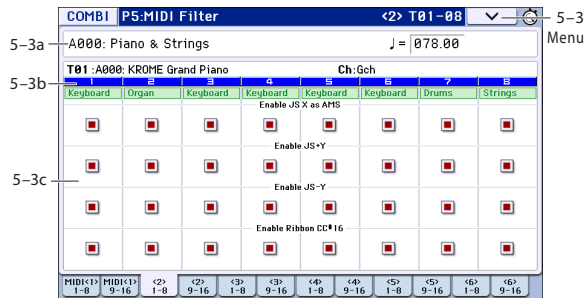
5-1(2)c: MIDI Filter1

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Program Change [Off, On]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

5-3: <2> T01-08, 5-4: <2> T09-16



5-3(4)a: Combination Name, Tempo 5-3(4)b: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

5-3(4)c: MIDI Filter2

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable JS X as AMS [Off, On]

MIDI ピッチ・バンド・メッセージ(ジョイスティックをX方向)の受信によって、JS Xを設定したAMSでの効果を受信するかしないかを設定します。(MIDIピッチ・バンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません。)

(→p.357[Alternate Modulation Source (AMS)]参照)

Enable JS+Y [Off, On]

MIDI CC#1 (ジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

Enable JS-Y [Off, On]

MIDI CC#2 (ジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

Enable Ribbon CC#16 [Off, On]

MIDI CC#16 (リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を送受信するかしないかを設定します。

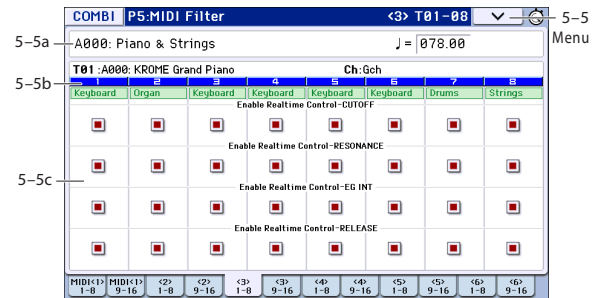
Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2~8, 9~16の各ティンバーのMIDI Filter2を設定します。ティンバー1と同様です。[Timbre01:]を参照してください。

✓ 5-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
- (→p.108[Combination: Menu Command]参照)

5-5: <3> T01-08, 5-6: <3> T09-16



[SELECT]スイッチでRealtime Controls TONE選択時のノブ[1]~[4]での効果を送受信するかを設定します。Realtime Controls TONE選択時のノブ[1]~[4]のMIDIコントロール・メッセージは固定です。

5-5(6)a: Combination Name, Tempo 5-5(6)b: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

5-5(6)c: MIDI Filter3

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Realtime Controls-CUTOFF [Off, On]

Realtime Controls TONE選択時のノブ[1]のMIDI CC#74 (本機のフィルター・カットオフ周波数)を送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Controls-RESONANCE [Off, On]

Realtime Controls TONE選択時のノブ[2]のMIDI CC#71 (本機のフィルター・レゾナンス・レベル)を送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Controls-EG INTENSITY [Off, On]

Realtime Controls TONE選択時のノブ[3]のMIDI CC#79 (本機のフィルターEG-インテンシティ)を送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Controls-RELEASE [Off, On]

Realtime Controls TONE選択時のノブ[4]のMIDI CC#72 (本機のフィルター/アンプEGリリース・タイム)を送受信するかしないかを設定します。

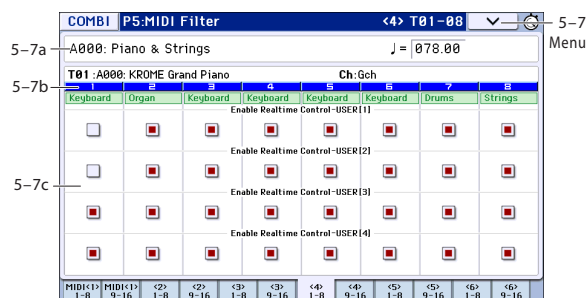
Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2~8, 9~16の各ティンバーのMIDI Filter3を設定します。ティンバー1と同様です。[Timbre01:]を参照してください。

✓ 5-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
- (→p.108[Combination: Menu Command]参照)

5-7: <4> T01-08, 5-8: <4> T09-16



[SELECT]スイッチでRealtime Controls USER選択時のノブ[1]～[4]での効果を送受信するかを設定します。Realtime Controls USER選択時のノブ[1]～[4]の機能はP1: Controllers – Setupページで設定します。

5-7(8)a: Combination Name, Tempo 5-7(8)b: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

5-7(8)c: MIDI Filter4

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Realtime ControlsUSER 1	[Off, On]
Enable Realtime ControlsUSER 2	[Off, On]
Enable Realtime ControlsUSER 3	[Off, On]
Enable Realtime ControlsUSER 4	[Off, On]

Realtime Controls USER選択時のノブ[1]～[4]に設定した、MIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

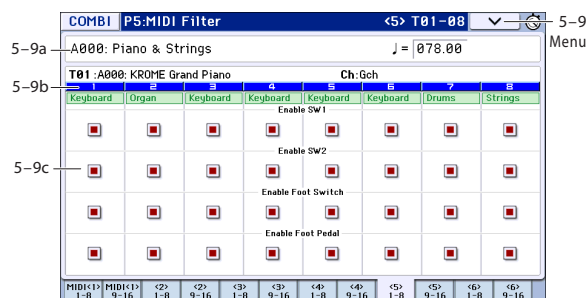
ティンバー2～8、9～16の各ティンバーのMIDI Filter4を設定します。ティンバー1と同様です。[Timbre01:]を参照してください。

✓ 5-7(8): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109

(→p.108[Combination: Menu Command]参照)

5-9: <5> T01-08, 5-10: <5> T09-16



5-9(10)a: Combination Name, Tempo 5-9(10)b: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

5-9(10)c: MIDI Filter5

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable SW1	[Off, On]
Enable SW2	[Off, On]

[SW1]、[SW2] スイッチにコントロール・チェンジ SW1 Mod (CC#80) またはSW2 Mod(CC#81) が設定されているときに、それらを送受信するかどうかを設定します。

Note: [SW1]、[SW2] にPortamento SW (CC#65) が設定されているときは、MIDI<1> ページにあるEnable Portamento SW の設定が優先されます。

Note: [SW1]、[SW2] の機能は、P1: Controllers Setup ページで設定します。(→p.82参照)

Enable Foot Switch [Off, On]

ASSIGNABLE SWITCHの効果を送受信するかしないかを設定します。機能はGlobal P2: Controllers– Foot Controllersで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Enable Foot Pedal [Off, On]

ASSIGNABLE PEDALの効果を送受信するかしないかを設定します。機能はGlobal P2: Controllers– Foot Controllersページで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

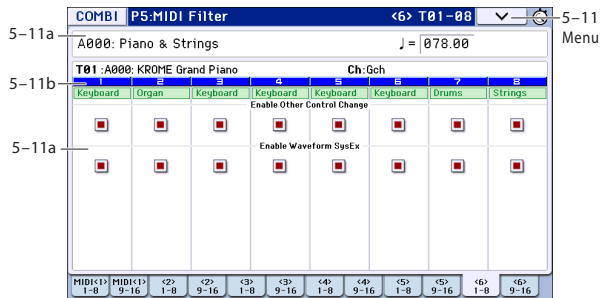
ティンバー2～8、9～16の各ティンバーのMIDI Filter5を設定します。ティンバー1と同様です。[Timbre01:]を参照してください。

✓ 5-9(10): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109

(→p.108[Combination: Menu Command]参照)

5-11: <6> T01-08, 5-12: <6> T09-16



5-11(12)a: Combination Name, Tempo 5-11(12)b: Timbre Info

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

5-11(12)c: MIDI Filter6

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Other Control Change Messages [Off, On]

前述のMIDI Filterの項目で該当しないMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Enable Waveform SysEx [Off, On]

プログラムの発音中に、オシレーターが使用するマルチサンプルを任意に切り替えるMIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16の各ティンバーのMIDI Filter6を設定します。ティンバー1と同様です。[Timbre01:]を参照してください。

✓ 5-11(12): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109

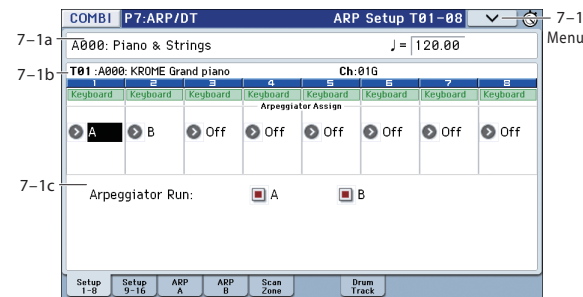
(→p.108[Combination: Menu Command]参照)

COMBI P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)

コンビネーションでのアルペジエーターの動作を設定します。2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

キー・スプリットした2つの音に別々のアルペジオ・パターンをかけたり、ペロシティによって2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなど、さまざまな効果的な設定が可能です。

7-1: Setup T01-08, 7-2: Setup T09-16



7-1(2)a: Combination Name, Tempo

Combination Name

(→p.83「2-1(2)a: Combination Name, Tempo」参照)

♩ (Tempo) [40.00 ... 300.00, EXT]

(→p.79「♩ (Tempo)」参照)

7-1(2)b: Timbre Info

Selected Timbre Info

(→p.75「Selected Timbre Info」参照)

7-1(2)c: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

ティンバー1～8、9～16にアルペジエーターAまたはBをアサインします。

[ARP]スイッチがオンのとき、「Arpeggiator Run」と、ここでの設定に従い、設定したティンバーのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーターAが動作します。Arpeggiator Aページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーターBが動作します。Arpeggiator Bページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

MIDI アルペジエーターA、Bをアサインしたティンバー1～16は、各ティンバーの「Status」(Combi 3-1(2)c)がINTのとき各ティンバーの「MIDI Channel」(Combi 3-1(2)c)の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。
EXTまたはEX2のときは、各ティンバーの「MIDI Channel」でMIDIノート・データを送信します。

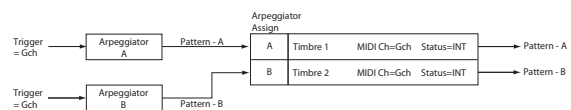
このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させる MIDIチャンネルは、アルペジエーターA、Bをそれぞれアサインしているティンバー1～16に設定された「MIDI Channel」のいずれかで行えます。

Local Control On ローカル・コントロール(“Local Control On” Global P1:1-1a)がオフのとき、本体の鍵盤演奏では内蔵音源が発音しないだけでなく、アルペジエーターやドラム・トラックのトリガーもできません。ただし、MIDI INからのノート・オンでは、トリガーすることができます。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本機のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

MIDI アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。

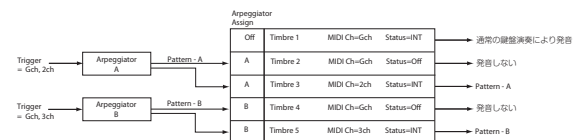
アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにレコーディングすることができます。(→p.386)

例1) ティンバー1、2の「MIDI Channel」(Combi 3-1(2)c)をGchに、「Status」(Combi 3-1(2)c)をINTに設定します。ティンバー1にアルペジエーターAを、ティンバー2にアルペジエーターBをアサインし、「Arpeggiator Run A, B」(Combi 0-5(6)c)にチェックをします。



- [ARP] スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1、2は同時に発音します。(レイヤー)
- [ARP] スイッチをオンにして鍵盤を弾くと、ティンバー1にはアルペジエーターAが、ティンバー2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。

例2) ティンバー1、2、3、4、5の「MIDI Channel」(Combi 3-1(2)c)をそれぞれGch、Gch、02、Gch、03に、「Status」(Combi 3-1(2)c)をINT、Off、INT、Off、INTに設定します。ティンバー2、3にアルペジエーターAを、ティンバー4、5にアルペジエーターBをアサインし、「Arpeggiator Run A, B」(Combi 0-5(6)c)をチェックします。



- [ARP] スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1のみ発音します(ティンバー2、4はGchですが、「Status」がOffなので発音しません)。
- [ARP] スイッチをオンにすると、ティンバー2、3にはアルペジエーターAが、ティンバー4、5にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作するようになります。(アルペジエーターA、Bは、アサインしたティンバーのいずれかのMIDIチャンネルでノート・データを受信することによってトリガーしますが、この例ではGchによりトリガーしています) 鍵盤を弾くとティンバー2、3にはアルペジエーターAが動作しますが、「Status」をINTに設定したティンバー3のみが発音

します。同様に、ティンバー4,5にはアルペジエーターBが動作しますが、“Status”をINTに設定したティンバー5のみが発音します。

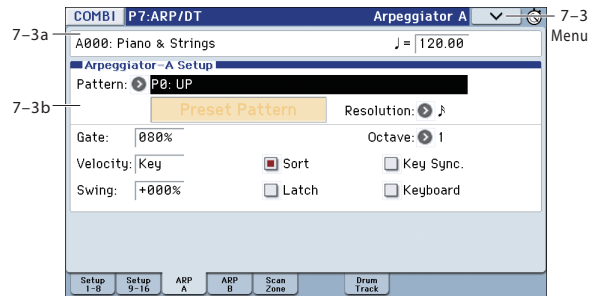
このようにアルペジエーターがオフのときは発音せずに、アルペジエーターがオンするときのみ発音するようなティンバーの設定が可能です。

プリロード・コンビネーションでアルペジエーターがオンのときのみ、ドラム音が発音する場合、このような設定になっています。

Arpeggiator Run A, B [Off, On]

[ARP]スイッチがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが“Arpeggiator Assign”でティンバーにアサインされている場合に起動します。

**7-3: Arpeggiator A
7-4: Arpeggiator B**



✓ **7-1(2): Menu Command**

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
 - 4: Copy Arpeggiator →p.110
- (→p.108[Combination: Menu Command]参照)

7-3(4)a: Combination Name, Tempo

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

7-3(4)b: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern*	[P0...P4, U0000(INT)...U0899(INT), U0900(USER)...U1027(USER)]
Octave*	[1, 2, 3, 4]
Resolution*	[♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃]
Gate	[000...100%, Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100%]
Sort*	[Off, On]
Latch*	[Off, On]
Key Sync.*	[Off, On]
Keyboard*	[Off, On]

Arpeggio Pattern Preview

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(→p.55 “PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)”参照)

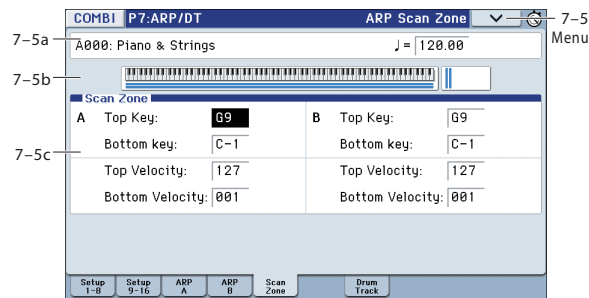
* これらのパラメーターは「0-5(6)d: Arpeggiator A (B)」でも設定できます。

✓ **7-3(4): Menu Command**

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
 - 4: Copy Arpeggiator →p.110
- (→p.108[Combination: Menu Command]参照)

7-5: ARP Scan Zone

アルペジエーターA、Bそれぞれを動作させるノート、ベロシティの範囲を設定します。



7-5a: Combination Name, Tempo

(→p.74[Combination Select]参照)

(→p.75 “J”(Tempo)参照)

7-5b: Zone Map

アルペジエーターA、BそれぞれのScan Zoneの範囲を表示します。



7-5c: Scan Zone A/B

A; B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターA/Bが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。“Top Key”ではその上限、“Bottom Key”ではその下限を設定します。

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターA/Bが動作するベロシティの範囲を設定します。“Top Velocity”ではその上限、“Bottom Velocity”ではその下限を設定します。

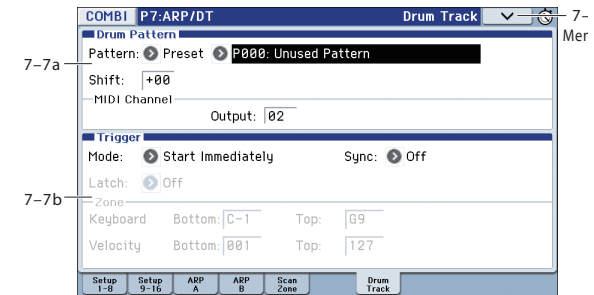
Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

7-5: Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy from Program →p.109
- 4: Copy Arpeggiator →p.110

(→p.108[Combination: Menu Command]参照)

7-7: Drum Track



ドラム・トラックのパターンの選択と、発音側の設定を行います。

Note: Combinationモードでは、Programモードとは異なり、ドラム・トラック専用のティンバーがありません。ドラム・トラック・プログラムはティンバー1~16の任意のティンバーに設定します。そしてドラム・トラックのアウトプットMIDIチャンネル“Output”とティンバーのMIDIチャンネル“MIDI Channel”を合わせることでドラム・トラックのプログラムを発音させます。

なお、Combinationモードでのドラム・トラック・パターンはグローバルMIDIチャンネルでトリガーをコントロールします。

ドラム・トラックのMIDI送受信

Combinationモードのドラム・トラック機能は、以下のMIDIチャンネルで送受信します。

受信: グローバルMIDIチャンネルで鍵盤を弾くことによってトリガーをコントロールします。

送信: コンビネーションごとに設定するDrum Pattern “Output”のMIDIチャンネルで送信します。

ドラムス・プログラムを設定したティンバーのMIDIチャンネルに合わせます。

ティンバーの“Status”がEXT、EX2のときは、ドラム・トラック・パターンのノート・データ等を送信します。

ローカル・コントロール(“Local Control On” Global P1:1-1a)がオフのとき、本体の鍵盤演奏では内蔵音源が発音しただけでなく、アルペジエーターやドラム・トラックのトリガーもできません。ただし、MIDI INからのノート・オンでは、トリガーすることができます。

7-7a: Drum Pattern

Pattern [Preset, User]

[(Preset): P000...P605, (User): U000...U999]

ドラム・パターンを選びます。

Preset/User No.	内容
P000	Off
P001...P605	プリセット・ドラム・パターン
U000...U999	ユーザー/プリロード・ドラム・パターン用

- U000~U999は書き込み可能です。Sequencerモードで作成したパターンをユーザー・ドラム・パターンにコンバートすることができます。ユーザー・ドラム・パターンの作成方法は「Convert to Drum Trk Pattern」(→p.200)を参照してください。

Shift [-24...+00...+24]

ドラム・パターンを半音単位で設定します。ドラムキットのインストゥルメントが変わることになります。

MIDI Channel

Output [01...16, Gch]

ドラム・パターンのMIDIデータを送信するMIDIチャンネルを設定します。ドラム・パターンは、このMIDIチャンネルと同じチャンネルに設定されているティンバーのプログラムで発音します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)で設定しているチャンネルへ出力します。


パターン・データを外部に送信するかは、“Output”MIDIチャンネルと一致するティンバーの“Status”設定に従います。

7-7b: Trigger

Trigger Mode [Start Immediately, Wait KBD Trig]

Start Immediately: [DRUM TRACK]スイッチを押してオンにすると(LED点灯)、ドラム・パターンが“Sync”の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: [DRUM TRACK]スイッチを押してオンにすると(LED点滅)、ドラム・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、またはMIDIノート・オンを受信すると“Sync”の設定に従ってドラム・パターンがスタートします。

 Start Immediatelyを設定時、[DRUM TRACK]スイッチは常にOFFで保存されます。

Sync [Off, On]

Off: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期しないで、すぐにドラム・パターンがスタートします。

On: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期します。

Note: 動作中のドラム・パターンにアルペジエーターが同期する、またはしないをP7-3(4)c: Arpeggiator-A(B) Setup “Key Sync”で設定します。

Latch [Off, On]

鍵盤から手を離れた後にドラムトラックの演奏が続くかどうかを設定します。

“Trigger Mode”が**Wait KBD Trig**のときに設定できます。

Off: [DRUM TRACK]スイッチをオン(LED点滅)にして、ノート・オン(鍵盤を弾く)でパターンが開始します。ノート・オフ(鍵盤から指を離す)で停止します。

On: [DRUM TRACK]スイッチをオン(LED点滅)にして、ノート・オン(鍵盤を弾く)でパターンが開始します。ノート・オフ(鍵盤から指を離す)でもパターンは再生を続けます。[DRUM TRACK]スイッチをオフ(LED消灯)にすると停止します。

Zone:

Keyboard

Bottom [C-1...G9]

Top [C-1...G9]

“Trigger Mode”がWait KBD Trigのときに有効です。

ドラム・パターンが開始する音域を設定します。

Velocity:

Bottom [001...127]

Top [001...127]

“Trigger Mode”がWait KBD Trigのときに有効です。

ドラム・パターンがスタートするベロシティ範囲を設定します。

✓ **7-7: Menu Command**

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy from Program →p.109
 - 4: Copy Drum Track →p.70
 - 5: Erase Drum Track Pattern →p.70
- (→p.108[Combination: Menu Command]参照)

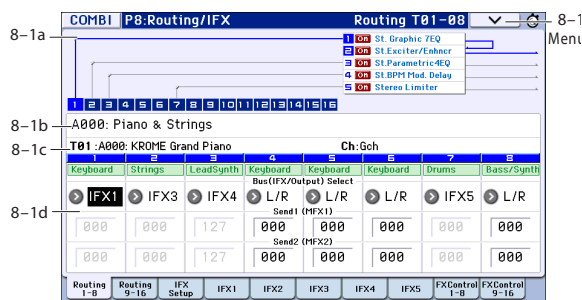
COMBI P8: Routing/IFX (Insert Effect)

ティンバー1～16のバスと、インサート・エフェクトを設定します。おもに以下について設定します。

- ティンバー出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- インサート・エフェクトのルーティングを設定する。
- インサート・エフェクトを設定する。
- エフェクト用コモンLFOを設定する。

(→p.255「Effect Guide」参照)

8-1: Routing T01-08, 8-2: Routing T09-16



ティンバー1～8,9～16で使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。

8-1(2)a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトのルーティング(Bus (IFX/Output) Select)、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定は「8-3: Insert FX Setup」以降で行います。

8-1(2)b: Combination Name

8-1(2)c: Timbre Info

(→p.83「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」参照)

8-1(2)d: Routing

Bus (IFX/Output) Select [DKit, L/R, IFX1...5, Off]

ティンバーのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態はRouting Mapで確認できます。

L/R: L/Rバスへ出力します。

IFX1...5: IFX1～5バスへ出力します。

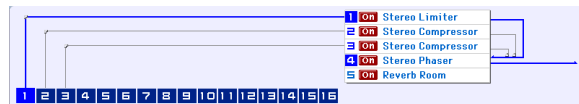
Off: L/Rバス、IFX1～5バスへ出力しません。ティンバーのプログラム・オシレーター出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときにOffに設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”で SEND レベルを設定します。

Tips: ティンバーごとの“Bus (IFX/Output) Select”、インサート・エフェクト通過後の“Chain to”、“Chain”(Combi 8-1-3b)の設定によって様々なルーティングが可能です。

例：複数ティンバーに1つのIFXをインサートする



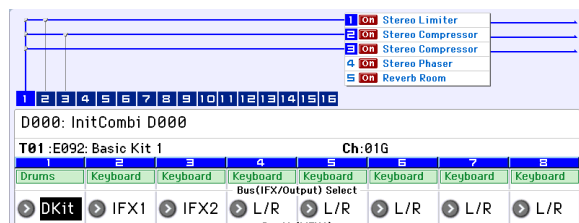
例：ティンバーごとに別々のIFXをインサート、さらに後段で1つのIFXをインサートする



例：ティンバーのIFXチェーンの1部を、他のティンバーで共有する



DKit: ティンバーのプログラムがドラムス・プログラム(“Oscillator Mode” DrumsまたはDouble Drums)の場合にのみ選択できます。



DKitを選ぶと、ドラムキットのキーごとの“Bus (IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2”(Global 5-5b)の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけるときにチェックします。

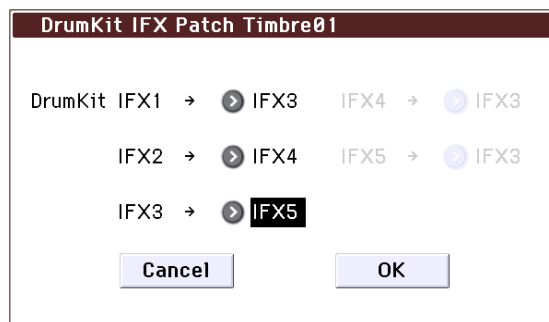
Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ“Bus (IFX/Output) Select”が設定されています。

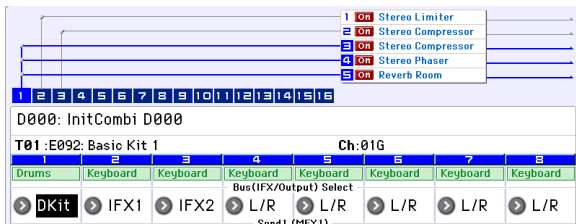
スネア系 → IFX1

キック系 → IFX2

その他 → IFX3

このルーティングを再設定するときは、メニュー・コマンド“DrumKit IFX Patch”を使用します。(→p.263「Drum Kit IFX Patch ダイアログ」参照)





Send1 (MFX1) [000...127]

Send2 (MFX2) [000...127]

ティンバーのマスター・エフェクト1,2へのセンド・レベルを設定します。“Bus (IFX/Output) Select”をL/R, Offに設定しているときに有効です。IFX1～5に設定しているときは、Insert FX SetupページのIFX1～5通過後の“Send1/2”でマスター・エフェクト1,2へのセンド・レベルを設定します。

MIDI CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールでき、値が変わります。P2:MIDIページで設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

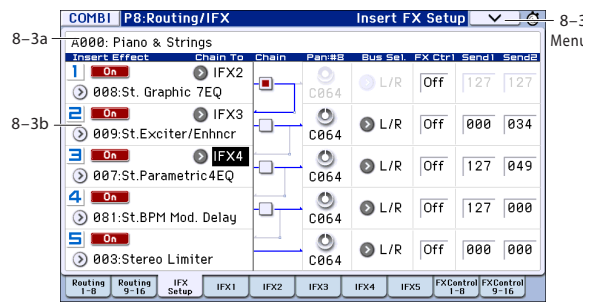
実際のセンド・レベルは、ティンバーで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベル“Send 1”、“Send 2”(Prog 8-1d)とのかけ算となります。

8-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy Insert Effect →p.71
- 4: Swap Insert Effect →p.71
- 5: DrumKit IFX Patch →p.111

(→p.108[Combination: Menu Command]参照)

8-3: Insert FX Setup



8-3a: Combination Name

(→p.83[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16]参照)

8-3b: Insert Effect

インサート・エフェクト1～5の種類やオン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。

インサート・エフェクトでは、エフェクト音(Wet)はエフェクトの種類によって入出力の形が異なります。ダイレクト音(Dry)は常にステレオ入出力になります。(→p.260[インサート・エフェクト(IFX1-5)]参照)

以下のパラメーターはProgramモードと同様です。(→p.62[8-2: Insert FX Setup]参照)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の “Pan: #8”、“Send 1”、“Send 2”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、“Ch”(Combi 8-1-4a)のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジはProgramモードと同じです。

Insert Effect:

IFX1...4 [000...193]
IFX5 [000...171]
IFX1...5: IFX On/Off [Off, On]

Chain:

IFX1: Chain to [IFX2...IFX5]
IFX2: Chain to [IFX3...IFX5]
IFX3: Chain to [IFX4...IFX5]
IFX1: Chain [Off, On]
IFX2: Chain [Off, On]
IFX3: Chain [Off, On]
IFX4: Chain [Off, On]

Pan:#8:

Pan: #8 (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

Bus:

Bus Sel. (Bus Select) [Off, L/R]
FX Ctrl (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

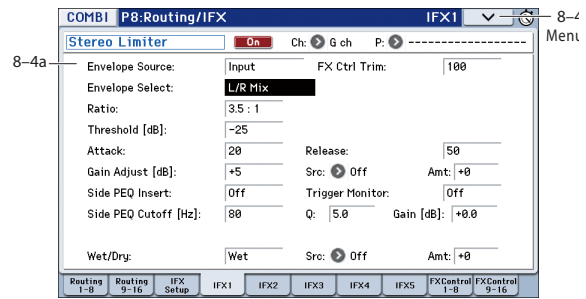
Send1/2:**Send1****[000...127]****Send2****[000...127]**

(→p.62[8-2: Insert FX Setup]参照)

✓ **8-3: Menu Command**

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy Insert Effect →p.71
- 4: Swap Insert Effect →p.71

(→p.108[Combination: Menu Command]参照)

8-4: IFX1

P8: Routing/IFX- Insert FX Setupページで選択したインサート・エフェクト1のエフェクト・パラメーターを設定します。

8-4a: Insert Effect 1 (IFX1)**IFX1 On/Off****[Off, On]**

インサート・エフェクトのオン／オフを設定します。P8: Routing/IFX- Insert FX Setupページのオン／オフとリンクします。

Ch (Control Channel)**[Ch01...16, G ch, All-R]**

エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後のパン(CC#8)、Send1、Send2をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

IFXにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバにはCh01～16の右に[*]を表示します。MIDIチャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。通常、G chにします。

All-R (All-Routed): ルーティングしているティンバーのチャンネルすべてでコントロールが可能です(ルーティングしているティンバーのチャンネルには[*]を表示します)。

ドラムス・プログラムを選択したティンバーの“Bus (IFX/Output) Select”(Combi 8-1(2)d)をDKitにしたときは、ドラムキットの“Bus (IFX/Output) Select”(Global 5-5b)、メニュー・コマンド“Drum Kit IFX Patch”での設定にかかわらず、そのティンバーのMIDIチャンネルはIFX1～5どれでもAll-Rにすることによって有効となります。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能

KROMEはエフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶することができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、コンビネーションごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のコンビネーションやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: Insert FX Setupページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、プリセット・データが保存されています。U00~U15にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、コンビネーションのライト、他のコンビネーションの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。-----を選んででも設定は変化しません。

使用方法は「エフェクト・プリセットを使用する」(→p.63)を参照してください。

IFX1 Parameters:

IFX1 Parameters

Insert FX Setupページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。(→インサート・エフェクトの詳細p.255「Effect Guide」参照)

8-4: Menu Command

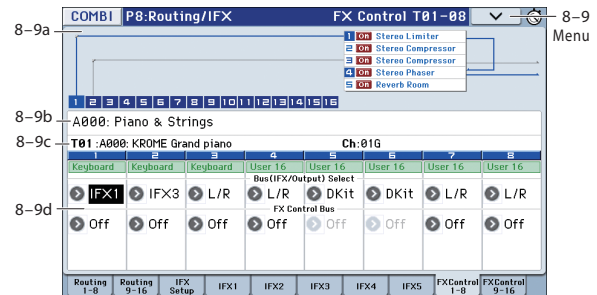
- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy Insert Effect →p.71
 - 4: Swap Insert Effect →p.71
 - 5: Write FX Preset →p.72
- (→p.108「Combination: Menu Command」参照)

8-5: IFX2, 8-6: IFX3, 8-7: IFX4, 8-8: IFX5

Insert FX Setupページで選択した各インサート・エフェクト2~5のエフェクト・パラメーターを設定します。

(→p.103「8-4: IFX1」参照)

8-9: FX Control T01-08, 8-10: FX Control T09-16



ティンバー1~8,9~16のプログラム・オシレーターの出カバス、エフェクト・コントロール・バスを設定します。

8-9(10)a: Routing Map, 8-9(10)b: Combination Name, 8-9(10)c: Timbre Info

(→p.101「8-1: Routing T01-08, 8-2: Routing T09-16」参照)

8-9(10)d: FX Control

Bus (IFX/Output) Select [DKit, L/R, IFX1...5, Off]

ティンバーのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。P8: Routing/IFX- Routing T01-08, T09-16 ページのパラメーターと同じものです。

(→p.101 "Bus (IFX/Output) Select"参照)

FX Control Bus [Off, 1, 2]

ティンバーの出力を、FX Control バス(モノ2チャンネルFX Ctrl1,2)へ送ります。

FX Controlバスは、エフェクトの入カ音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統(モノ2チャンネル)のFX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(→p.258「FX Control Bus」参照)

8-9(10): Menu Command

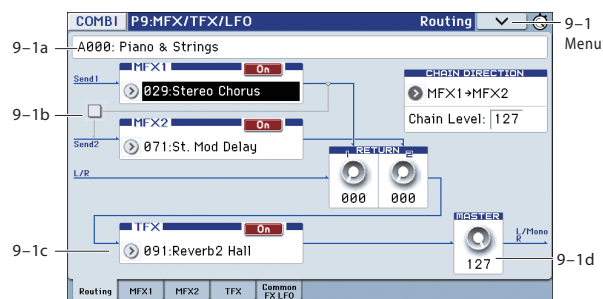
- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy Insert Effect →p.71
 - 4: Swap Insert Effect →p.71
 - 5: DrumKit IFX Patch →p.111
- (→p.108「Combination: Menu Command」参照)

COMBI P9: MFX/TFX/LFO (Master/Total Effect/LFO)

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。(→p.255「Effect Guide」参照)

9-1: Routing



- マスター・エフェクト 1、2 とトータル・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。
- マスター・エフェクトは L/R バスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rバスにインサートされます。

これらのパラメーターは、Programモードと同様です。(→p.65「9-1: Routing」参照)

9-1a: Combination Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。

(→p.74「0-1(2)a: Combination Select」参照)

9-1b: MFX1, 2

MFX1:

MFX1 [000...193]
MFX1 On/Off [Off, On]
Return 1 [000...127]

MFX2:

MFX2 [000...171]
MFX2 On/Off [Off, On]
Return 2 [000...127]

Chain:

Chain On/Off [Off, On]
Chain Direction [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]
Chain Level [000...127]

(→p.66「9-2: MFX1」参照)

9-1c: TFX

TFX:

TFX [000...171]
TFX On/Off [Off, On]

(→p.66「9-3: MFX2, 9-4: TFX」参照)

9-1d: Master Volume

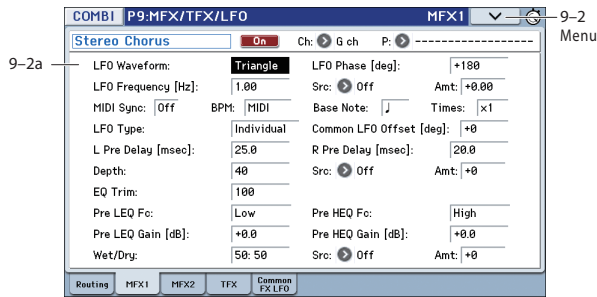
Master Volume [000...127]

(→p.66「9-1c: Master Volume」参照)

9-1: Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy MFX/TFX →p.72
 - 4: Swap MFX/TFX →p.72
- (→p.108「Combination: Menu Command」参照)

9-2: MFX1



P9: MFX/TFX/LFO- Routing ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

9-2a: MFX1

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1 のオン/オフを設定します。P9: MFX/TFX/LFO- Routing ページのオン/オフとリンクします。

Ch (Control Channel) [Ch01...16, G ch]

マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

Ch01...Ch16: 設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: P9: MFX/TFX/LFO- Routing ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、プリセット・データが保存されています。U00~U15にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、コンビネーションのライト、他のコンビネーションの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。-----を選んででも設定は変化しません。(→p.63「エフェクト・プリセットを使用する」参照)

MFX1 Parameters

P9: MFX/TFX/LFO- Routing ページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。(→p.255「Effect Guide」参照)

9-2: Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Auto Song Setup →p.109
 - 3: Copy MFX/TFX →p.72
 - 4: Swap MFX/TFX →p.72
 - 5: Write FX Preset →p.72
- (→p.108「Combination: Menu Command」参照)

9-3: MFX2, 9-4: TFX

P9: MFX/TFX/LFO- Routing ページで選択したマスター・エフェクト2、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2、TFXのパラメーターはMFX1と同様です。

(→p.106「9-2: MFX1」参照)

9-5: Common FX LFO



モジュレーション系の各種エフェクトで使用できるCommon FX LFO1、2を設定します。

各エフェクトの“LFO Type”(Individual、Common1、Common2)パラメーターで、Common1、Common2を選ぶと、エフェクトごとの個別LFOの代わりに、ここで設定したCommon LFOでモジュレーションがかけられます。

ここでは、Common FX LFOのリセット条件とスピードに関する設定を行います。Common FX LFOをもとにして、エフェクトごとにLFO波形や位相などを別々に設定できます。複数のモジュレーション系エフェクトや、フランジャー、フェイザー、オート・パンなどに1つのCommon FX LFOを使用することによって、同位相でコントロールすることが可能になります。また、エフェクトごとにLFO波形や位相オフセットなどを設定できるので、複数エフェクトの組み合わせを自在に作り出すことができます。

9-5a: Common FX LFO1

Ctrl Ch (Control Channel) [Ch01...Ch16, G ch]

Common LFO1、2のダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。通常、G chにします。

Sync (Reset) [Off, On]

Source (Dmod Source) [List of Dmod Sources]

Frequency [0.02...20.00 (Hz)]

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

BPM [MIDI, 40.00...300.00]

Base Note [♪, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮]

Times [01...32]

これらのパラメーターはProgramモードと同様です。(→p.67 [9-5: Common FX LFO]参照)

9-5b: Common FX LFO2

パラメーターはCommon FX LFO1と同様です。

✓ 9-5: Menu Command

- 0: Write Combination →p.108
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Auto Song Setup →p.109
- 3: Copy Insert Effect →p.71
- 4: Swap Insert Effect →p.71

(→p.108[Combination: Menu Command]参照)

Combination: Menu Command

Page	P0: Play								P1: Ctr ls	P2: EQ			P3: Timbre Param				P4: Zone/ Delay				P5: MIDI Filter												P7: Arpeggiator/Drum Track							P8: Routing/ IFX				P9: MFX/TFX/LFO				
	1, 2	3, 4	5, 6	7	8	1	1, 2	3, 4		1, 2	3, 4	5, 6	7, 8	1, 2	3, 4	5, 6	7, 8	9, 10	11, 12	1, 2	3, 4	5	7	1, 2	3	4-8	9, 10	1	2, 3	4	5																	
	Program T01-08, T09-16	Mixer T01-08, T09-16	Arpeggiator A, B	Tone Adjust	Control Surface	Setup	EQ Trim T01-08, T09-16	EQ Gain T01-08, T09-16	MIDI T01-08, T09-16	OSC T01-08, T09-16	Pitch T01-08, T09-16	Scale T01-08, T09-16	Key Zone T01-08, T09-16	Vel Zone T01-08, T09-16	Delay T01-08, T09-16	<1> T01-08, T09-16	<2> T01-08, T09-16	<3> T01-08, T09-16	<4> T01-08, T09-16	<5> T01-08, T09-16	<6> T01-08, T09-16	Setup T01-08, T19-16	Arpeggiator A, B	ARP Scan Zone	Drum Track	Routing T01-8, T09-16	Insert FX Setup	IFX1-5	FX Control T01-8, T09-16	Routing	MFX1, 2	IFX	Common FX LFO															
Write Combination	108	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
Exclusive Solo	69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1														
Auto Song Setup	109	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2														
Copy From Program	109	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3													
Copy Tone Adjust	109			4																																												
Reset Tone Adjust	110			5																																												
Copy Drum Track	70																						4																									
Erase Drum Track Pattern	70																						5																									
Detune BPM Adjust	110										4																																					
Copy Arpeggiator	122		4																		4	4	4																									
Copy Insert Effect	111																								3	3	3	3							3													
Swap Insert Effect	111																								4	4	4	4								4												
DrumKit IFX Patch	111																						5			5																						
Copy MFX/TFX	72																														3	3	3															
Swap MFX/TFX	72																													4	4	4																
Write FX Preset	72																								5						5	5																

Tips: 各ページのメニュー・コマンドは、[ENTER]スイッチを押しながら該当するテン・キーを押すことによってコマンドを表示（またはオン/オフ）することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER]スイッチがOKボタンとして、[EXIT]スイッチがCancelボタンとして機能します。

各メニュー・コマンドの操作方法

1. メニュー・コマンドを選びます。
2. 各ダイアログを設定します。
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
3. 実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。

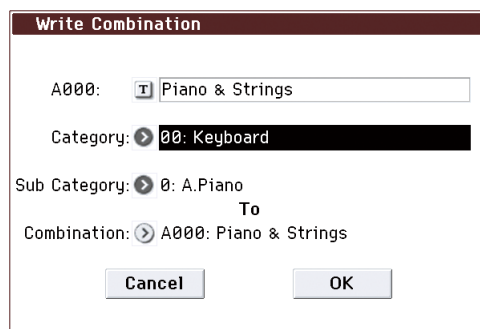
Write Combination

エディットしたコンビネーションを本機のメモリーに保存します。

大切なコンビネーションは必ず保存してください。エディットしたコンビネーションは、保存する前に電源をオフにしたり、他のコンビネーションを選択すると復元できません。

操作方法は、「Write Program」(→p.69)を参照してください。

Note: [WRITE]スイッチを押してもこのコマンドを表示し、実行することができます。



“Category”、“Sub Category”で保存するコンビネーションのカテゴリを指定すると、Combi P0:Playでコンビネーションを選択するときにカテゴリ、サブ・カテゴリから選ぶことができます。

コンビネーション・カテゴリ・ネームは、P4: Category- Combination MainおよびCombination Subページで変更することができます。

Exclusive Solo

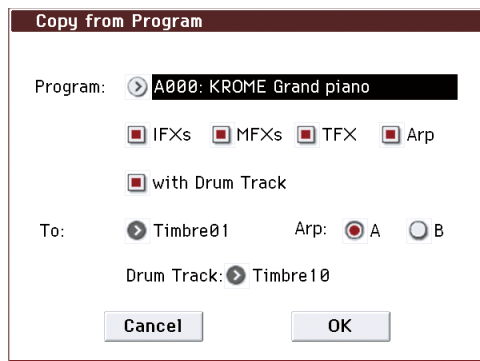
ソロ機能の動作を設定します。“Exclusive Solo”を選択するたびに、マルチプル・ソロとエクスルーシブ・ソロの機能が切り替わります。(→p.69「Exclusive Solo」参照)

Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定します。(→p.115「Auto Song Setup」参照)

Copy from Program

指定したプログラムの設定を、現在選ばれているコンビネーションにコピーします。



1. “Program”でコピー元のプログラムを選びます。
2. “IFXs”、“MFXs”、“TFX” にチェックをつけてプログラムのエフェクトの設定を同時にコピーするかを設定します。
IFXs: コピー元のプログラムのインサート・エフェクト全体の設定 (Insert FX Setup ページの内容および IFX1～5 のエフェクト・パラメーター) をコピーします。
MFXs: コピー元のプログラムのマスター・エフェクト全体の設定をコピーします。
TFX: コピー元のプログラムのトータル・エフェクト全体の設定をコピーします。
“Bus (IFX/Output) Select” (Combi 8-1(2)d、8-3b) の設定について
 - “IFXs”、“MFXs”、“TFX” チェック・ボックスの設定にかかわらず、コピー元プログラムの “Use DKit Setting” がチェックされている場合は、DKit オンに設定されます。それに合わせて “Drum Kit IFX Patch” の設定が初期状態にリセットされます。
 - “IFXs” をチェックした場合は、コピー元プログラムの “Bus (IFX/Output) Select” の設定がコピーされます。また、コピー先ティンバー以外の “Bus (IFX/Output) Select” が IFX1～5 の場合は、自動的に L/R が設定されます。
 - “IFXs” をチェックしない場合は、コピー元プログラムとコピー先ティンバーの “Bus (IFX/Output) Select” が共に IFX1～5 のとき、自動的に L/R が設定されます。
3. “Arp” をチェックすると、コピー元のプログラムのアルペジエーターの設定もコピーされます。
On (チェックする) にすると、コピー元のプログラムのアルペジエーターの設定を手順 6 で設定する “Arp” にコピーし、そのアルペジエーターの “Arpeggiator Run” がオンになりコピー先のティンバーにアサイン (“Arpeggiator Assign”) されます。
4. “with Drum Track” をチェックすると、コピー元のプログラムの Drum Track Pattern 設定もコピーされます。

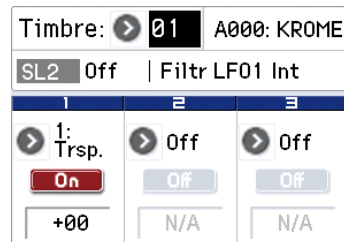
On (チェックする) にすると、コピー元のプログラムの Drum Track Pattern の設定を手順 7 で設定する “Drum Track” にコピーします。

Drum Track コピー先のティンバーに設定されている MIDI チャンネルが使用されます。

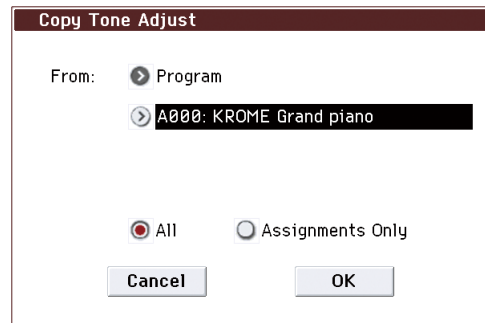
5. “To” でコピー先のティンバーを設定します。ティンバーごとのパラメーターは初期化されます。“Program” (Combi 0-1(2)b “Program Select”) にコピー元のプログラムが設定されます。
 - “MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) の設定は、“Arp” をチェックしているときは変わらず、“Arp” をチェックしていないときは Gch に自動設定されます。
 - “Bank Select (When Status=EX2)” (Combi 3-1(2)c) の設定は変わりません。
 - “Status” (Combi 3-1(2)c) の設定は、自動的に INT が設定されます。
 - コピー元のプログラムの P1: Basic/Controllers- Controllers Set up ページの設定がコピーされます。
6. “Arp” でコピー先のアルペジエーターを A、B から設定します。
7. “Drum Track” でドラム・トラック用プログラムをコピーする先のティンバーを設定します。

Copy Tone Adjust

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソング・MIDI トラックのトーン・アジャストの設定をコピーします。



1. コピー先のプログラム、ティンバーまたはトラックのトーン・アジャストを選びます。
ティンバーは Combi P0: Play- Tone Adjust ページの “Timbre” で選びます。
トラックは Seq P0: Play/REC- Tone Adjust ページの “Track” で選びます。
2. “Copy Tone Adjust” を選び、ダイアログを表示します。



3. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
4. Timbre (Combination 選択時)、Track (Song 選択時) で、コピー元のティンバー、トラックを選びます。

5. コピーするトーン・アジャスト・パラメーターを All または Assignments Onlyから選びます。

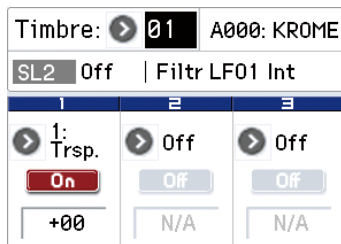
All: SW1～8、Slider1～8にアサインしたトーン・アジャスト・パラメーターと、その値をコピーします。

Assignments Only: SW1～8、Slider1～8にアサインしたトーン・アジャスト・パラメーターのみをコピーします。値はコピーしません。

Reset Tone Adjust

SW1～8、Slider1～8でのトーン・アジャストの設定を、初期値にリセットします。

Timbre(Combination)、Track(Sequencer)でリセットするティンバー、トラックを選択します。

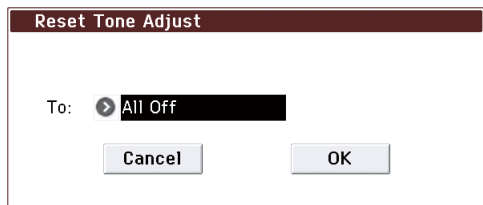


1. リセットするプログラム、ティンバーまたはトラックのトーン・アジャストを選びます。

ティンバーはCombi P0: Play- Tone Adjust ページの“Timbre”で選びます。

トラックはSeq P0: Play/REC- Tone Adjust ページの“Track”で選びます。

2. “Reset Tone Adjust”を選び、ダイアログを表示します。



3. “To”でSW1～8、Slider1～8のトーン・アジャスト・パラメーターをリセットする方法を設定します。

All Off: すべてオフにリセットします。

Default Setting: プログラムごとに、もっている初期値に設定します。

Copy Drum Track

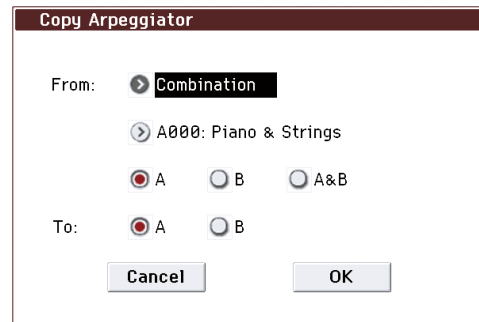
任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのドラム・トラック設定をコピーします。(→p.70「Copy Drum Track」参照)

Erase Drum Track Pattern

任意のドラム・トラック・パターンを削除します。(→p.70「Erase Drum Track Pattern」参照)

Copy Arpeggiator

1. アルペジエーターの設定をコピーします。



2. “From”でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジエーターを選択します。

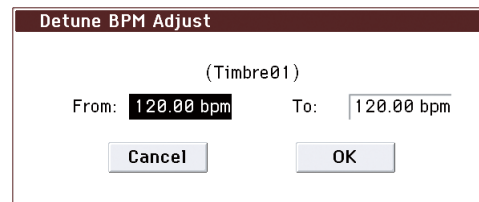
コンビネーション、ソングからコピーする場合、AまたはBを選びます。両方のアルペジエーター設定をコピーするときはA&Bを選びます。

3. プログラムからコピーする場合や、コンビネーション、ソングからA、Bの1つをコピーする場合は、“To”でコピー先をA、Bのどちらかに指定します。

Detune BPM Adjust

ティンバーのプログラムにフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプルを使用している場合に、そのBPMを変更します。“Detune BPM Adjust”はピッチを変えることによってフレーズやリズムのBPMを変化させます。

ティンバーの“Detune”が選択されているときに、そのティンバーに対して有効となります。実行すると、選択されている“Tune”値が自動的に設定されます。(→Prog 2-1a、2-5、Global 5-2a)



1. “From”にオリジナルのBPM値を、“To”に設定したいBPM値を設定します。“Detune”の自動計算はこの2つの値を元に行います。

2. 例えば“From”60bpm、“To”120bpmを実行すると、+1200(1オクターブ・アップ)を“Detune”にセットします。

Note: ここで実行計算したデチューン値は“Detune”+0000に対して加算します。“From”のBPM値は、“Detune”+0000のときの値をセットします。“From”60bpm、“To”120bpmを実行後、さらに“From”120bpm、“To”60bpmを実行しても、元に戻りません(この場合、Detune=-1200<1オクターブ・ダウン>となります)。

Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。(→p.71「Copy Insert Effect」参照)

ただし、P8: Routing/IFX- IFX1～5ページの“Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Insert Effect

インサート・エフェクトの設定を入れ替え(スワップ)ます。(→p.71「Swap Insert Effect」参照)

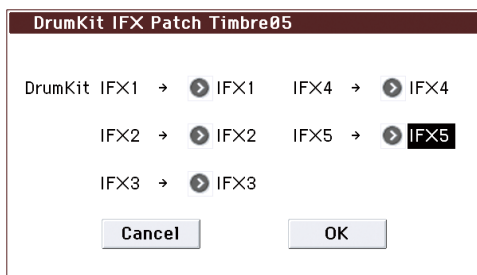
ただし、P8: Routing/IFX- IFX1～5ページの“Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

DrumKit IFX Patch

ドラムキットの“Bus (IFX/Output) Select”で設定されているキーごとのインサート・エフェクトへの接続先を一時的に変更します。

ティンバーに設定したプログラムがドラムス・プログラムで、“Bus (IFX/Output) Select”をDKitに設定しているときに実行できます。なお、ドラムキットで設定したキーごとの“Bus (IFX/Output) Select”(Global 5-5b)がIFX1～5のいずれかに設定されている必要があります。

1. Routing T01-08、T09-16ページ(FX Control T01-08、T09-16ページ)で設定するティンバーの“Bus (IFX/Output) Select”パラメーターを選択します。
2. “DrumKit IFX Patch”を選び、ダイアログを表示します。



3. DrumKit “IFX”のポップアップで、パッチ先のインサート・エフェクトまたはL/R、Offから出力バスを選びます。

Note: Drum Kit の状態を戻したい場合は、IFX1 →IFX1、IFX2 →IFX2、IFX3→IFX3、IFX4→IFX4、IFX5→IFX5を設定して実行してください。(→p.101参照)

Copy MFX/TFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定をコピーします。(→p.72「Copy MFX/TFX」参照)

ただし、P9: MFX/TFX/LFO- MFX1～TFXページの“Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap MFX/TFX

インサート・エフェクトの設定を入れ替え(スワップ)ます。(→p.72「Swap MFX/TFX」参照)

ただし、P9: MFX/TFX/LFO- MFX1～TFXページの“Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

Write FX Preset

エディットしたエフェクトを本機のメモリーに保存します。(→p.72「Write FX Preset」参照)

Sequencer モード

Sequencer モードの概要

KROMEは、16トラックMIDIシーケンサーを搭載しています。

16MIDIトラック、1マスター・トラック(テンポ情報等)による内部および外部音源を使用したMIDIデータのレコーディング/プレイバックが可能です。

また、デュアル・アルペジエーター、ドラム・トラック機能、RPPR機能、高性能エフェクト、コントローラーなど、本機のさまざまな機能を融合した音楽制作やライブ・パフォーマンスが可能です。

- 電源をオフにすると、Sequencer モードの設定やレコーディングしたソング、キュー・リスト、ユーザー・パターンの各データは消えます。必要なデータは電源をオフする前にSDカードや、データ・ファイラーなど(MIDIデータ・ダンプを使用)にセーブしてください。またソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、メニュー・コマンド“Save Template Song”でセーブすることができます。電源オン直後はキュー・リスト、ソングの各データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめメディアからデータをロードするか、またはデータ・ファイラーなどからデータを受信してください。(→p.237、p.243、OG p.121参照)

MIDIシーケンサー部

- 最大210,000 MIDIイベント、最大128ソング、ソングごとに最大999小節まで使用できます。
- 最大20キュー・リスト(Cue List)まで作成できます。キュー・リストは、最大99ソングまでを並べ、チェイン再生することができます。各ソングにはリピート回数を指定することもできます。また、キュー・リストでつなげた曲を、再度1ソングとしてコンパートすることができます。
- 演奏タイミングの分解能は最大 \downarrow /480です。
- MIDIデータ用の16トラックと、拍子やテンポをまとめてコントロールするマスター・トラックがあります。
- アルペジエーターを使った演奏やレコーディングが行えます。
- ドラム・トラック機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- 各MIDIトラックに3バンドEQを搭載しています。
- ソングごとに5系統ステレオ・インサート・エフェクト、2系統ステレオ・マスター・エフェクト、1系統ステレオ・トータル・エフェクトが設定できます。
- 16種類のテンプレート・ソングを内蔵しています。各音楽ジャンルに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。また16種類まで自分で作成したテンプレートをユーザー・テンプレート・ソングとして登録できます。
- トラック別に小節を指定してループ再生させるトラック・ブレイ・ループ機能を装備しています。
- ドラムスに最適なプリセット・パターン605個を内蔵し、その他、ソングごとに最大100ユーザー・パターンまで作成できます。ソングの演奏データとして、またドラム・トラックやRPPR機能で使用します。

MIDIレコーディング関連

- 鍵盤やコントローラーでの演奏(各種 MIDI コントロール・イベントを含む)をそのままレコーディングするリアルタイム・レコーディングや、発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをディスプレイ上で入力し、音程を鍵盤で入力するステップ・レコーディングなど、各種のレコーディング方法が選べます。
- レコーディングした演奏データやコントロール・イベントに対し、各種エディット(イベント・エディットなど豊富なエディット・コマンドを用意)が行なえます。
- MIDI エクスクルーシブ・メッセージのリアルタイム・レコーディング/プレイバックができます。外部MIDI機器から受信したMIDIエクスクルーシブ・メッセージや、トラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をエディットしたときのパラメーター・チェンジを、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。

パラメーター関連

- “Status”をINTやBTHに設定すると、外部のシーケンサーで本機をマルチティンバー音源として演奏させることができます。また、“Status”をBTH、EXT、EX2に設定すると、本機のシーケンサーで外部の音源を演奏させることができます。
- “Tone Adjust”は、トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調整します。ソングの作成中にProgramモードに戻ってプログラムをエディットすることなく、ソングの曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くしたりする等、曲中でリアルタイムに変化させることができます。
- トラックで使用するプログラム・パラメーターのAMS(オルタネート・モジュレーション)機能やコントロール・チェンジによる、リアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFOスピードを同期させるMIDI/Tempo Sync機能を装備しています。
- Dmod(ダイナミック・モジュレーション)機能によってエフェクト・パラメーターをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFOスピードやディレイ・タイムを同期させるMIDI/Tempo Sync機能にも対応しています。
- MIDIクロック・マスターにInternal、ExternalまたはAutoが設定でき、外部MIDI機器との同期演奏が可能です。

エディット、操作関連

- オート・ソング・セットアップ機能で、Programモード、Combinationモードでプログラムやコンビネーションの設定を瞬時にソングにセットアップし、[▶/■] (START/STOP)スイッチを押すだけでレコーディングを開始できます。プログラムやコンビネーションでのドラム・トラック機能やアルペジエーターを使った演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。
- ソングにプログラムやコンビネーションの設定がコピーできます。
- 作成したソング・データを、専用フォーマットでセーブしたり、MIDIデータ・ダンプで送信したりすることができます。
- 作成したソングをSMF(スタンダード MIDI ファイル)に変換してセーブできます。またSMFのソングをロードすることもできます。
- “Play/Rec/Mute”、“Solo On/Off”で任意のトラック演奏を素早くプレイ/ミュートできます。
- 音を聞きながら、早送りや早戻しができます。

- ソング・ネームの他に、パターンごと、トラックごとにネームが付けられます。
- [LOCATE] スイッチで、任意のロケーションへ素早く移動することができます。
- ユーザー・パターン・データをドラム・トラックで使用するために変換します。変換したパターンは、各モードのドラム・トラック・パターンとして使用できます。これらのデータは (Sequencerモードのユーザー・パターンとは異なり)、電源をオフにしても残ります。
- ディスプレイ上でドラッグなどの操作をして、小節の範囲指定や、移動、コピー、消去が行えます。より感覚的なエディットができます。(トラック・ビュー・エディット)
- ピアノ・ロール画面で、ノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のエディットが可能になりました。イベントを選びドラッグなどの操作をすることによって、ピッチやタイミングを変更したり、消去、イベントの追加ができます。(ピアノ・ロール・エディット)
- MIDI システム・エクスクルーシブ・データがエディットできます。
- ノート・オン時のベロシティ値をメーターでリアルタイムに表示します。発音中のティンバーやトラックを確認するときに便利です。

設定パラメーター／演奏データ

1ソングは、MIDIトラック1～16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、アルベジエーター、ドラム・トラック機能、エフェクト、RPPR機能のパラメーター、100のユーザー・パターンで構成されています。

このソングを本機では最大128ソングまで作成できます。

MIDIトラック1～16は、それぞれスタート時の設定である「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されます。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されます。

MIDIトラック1～16

設定パラメーター

Bank/Program No.*, Play/Rec/Mute, Pan*, Volume*

Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, EQ (Bypass, Low Gain, Mid Frequency, Mid Gain, High Gain) Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, Use Program's Scale, Delay (Mode, Time, Base Note, Times), MIDI Filter, Keyboard Zones, Velocity Zones, Track Name, Bus (IFX/Output) Select, FX Control Bus, Send1 (MFX1)*, Send2 (MFX2)*, Drum Kit IFX Patch

演奏データ

Note On/Off

Program Change (Bank Selectを含む)

Pitch Bend

After Touch

Control Change

Pattern No.

Exclusive Message

マスター・トラック

設定パラメーター/演奏データ

拍子*, テンポ*

* リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで演奏データ(プログラム・チェンジやコントロール・チェンジ・メッセージ)としてレコーディングできます。演奏スタート時の設定を演奏の途中で変更することができます。

** 演奏データ(MIDI RPNデータ)を使用して、演奏スタートの設定を演奏の途中で変更することができます。

その他のパラメーター: リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることでMIDIエクスクルーシブ・メッセージを演奏データとしてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変更することができます。

• コントロール・チェンジとRPNについての詳細は、 p.379、p.383を参照してください。

• MIDIエクスクルーシブ・メッセージについての詳細は、p.204を参照してください。

Globalモード“SEQ Mode”の設定

Sequencerモードは、通常、内蔵シーケンサーを使って、内部音源や外部MIDI音源をコントロールするマスターとして使用しますが、外部MIDIシーケンサーの複数トラックの演奏データを同時に鳴らすマルチ・ティンバー音源としても使用できます(マスター・キーボードとして使用するときにはCombinationモードを使用します)。

KROMEは、この2つの用途に合わせて設定を変更することができます。GLOBAL P1: MIDI- MIDI Basic ページのSEQ Mode “Track MIDI Out”で設定します。

for Masterは、KROMEの内蔵シーケンサーを使用して外部音源をコントロールしたり、Sequencerモードをマスター・キーボードとして使用するとき設定します。この場合、KROMEでソングを切り替えたときに、“Status”をEXTやBTHに設定したトラックで、プログラム・チェンジ等のMIDIメッセージを出力して、外部MIDI音源をセットアップできます。

for External-Sequencerは、KROMEのSequencerモードを外部シーケンサーのマルチ・ティンバー音源として使用するとき設定します。KROMEでソングを切り替えたときに、“Status”をEXTやBTHに設定したトラックは)プログラム・チェンジ等のMIDIメッセージを出力しません。そのため外部MIDIシーケンサーでのエコー・バックによって、KROMEの同一のMIDIチャンネルに設定されたトラックのプログラム、パンやボリュームなどは、同じ設定に切り替わることを防げます。

Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押すだけでレコーディングがすぐに開始できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、ドラム・トラックやアルペジエーター演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

操作方法(Combinationモードでの例)

1. Combinationモードに入ります。
2. P0:Play ページで任意のコンビネーションを選び、アルペジエーター等任意にエディットします。
Note: コンビネーションのエディット状態を保存したい場合は、“Write Combination”を実行してください。
3. [●] (REC)スイッチを押します。
(またはページ・メニュー“Auto Song Setup”を選びます)
“Setup to Record”ダイアログが表示されます。



4. [REC] (●)スイッチをもう一度押すとオート・ソング・セットアップ機能が実行されます。またはOKボタンを押します。
Sequencerモードに自動的に移り、コンビネーションの設定をソングにコピーします。
コピー先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

コンビネーションで自動設定される内容

メニュー・コマンド“Copy From Combination”において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。
(→p.178参照)

- “IFXs”、“MFXs”、“TFX”をチェックする
- “Auto Adjust Arp setting for Multi REC”をチェックする。
(→p.178参照)

プログラムで自動設定される内容

メニュー・コマンド“Copy From Program”において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。
(→p.179参照)

- “IFXs”、“MFXs”、“TFX”をチェックする
- “Arp”をチェックする
- “To”をTrack01
- “Arp”でAを選ぶ
- “with Drum Track”をチェックする
- “To: Drum Track”をTrack10
- Recording Setup “MULTI REC”をチェックする
- トラック01および10の“Play/Rec/Mute”をRECに設定する
(→p.120参照)

5. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定(Seq 0-8b)にしたがってメトロノームが発音します。
6. [START/STOP] スwitchを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度[START/STOP]スイッチを押します。

コンペア機能


リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをする前と後の状態を比較することができます。

[COMPARE]スイッチが点灯しているときにエディットするとスイッチは消灯します。その演奏データが[COMPARE]スイッチの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

コンペアが可能な操作

基本的にはトラック、パターンのイベント・データが元に戻りません。ソングのパラメーターはソング・エディット(メニュー・コマンドの実行時)のときだけコンペアが可能です。

- MIDIトラックへのレコーディング
- Track Edit(トラック・エディット)
P6:Track Edit- Track Edit ページのメニュー・コマンド “Memory Status”、“Exclusive Solo”、“FF/REW Speed”、“Set Location”以外のすべてのコマンド
- パターンへのレコーディング
- Pattern Edit(パターン・エディット)
P10: Pattern/RPPR-Pattern Edit ページのメニュー・コマンド “Memory Status”、“Exclusive Solo”、“Convert to Drum Trk Pattern”、“Erase Drum Track Pattern”、“FF/REW Speed” 以外のすべてのコマンド
- Song Edit(ソング・エディット)
P0~P5各ページのメニュー・コマンド “Delete Song”、“Copy From Song”

 プログラムはコンペアの対象とはならず、元に戻りません。

コンペアが不可能な操作

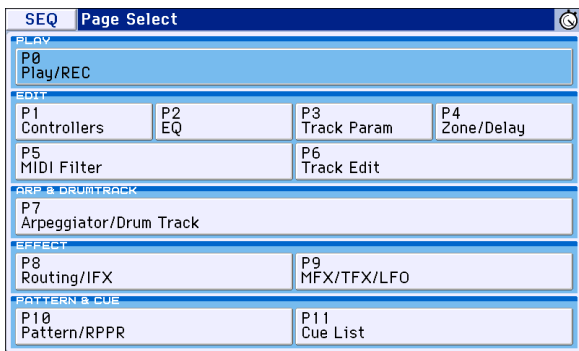
- ソングのパラメーターのエディット
- 上記(コンペアが可能な操作)以外のメニュー・コマンド

SEQ Page Select

各ページは次の方法で選択します。

- [SEQ]スイッチを押したあと、[PAGE]スイッチを押して“Page Select”を表示します。

“Page Select”には各ページの省略名が表記されています。
[PAGE]スイッチを押す直前にいたページは、目印として水色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

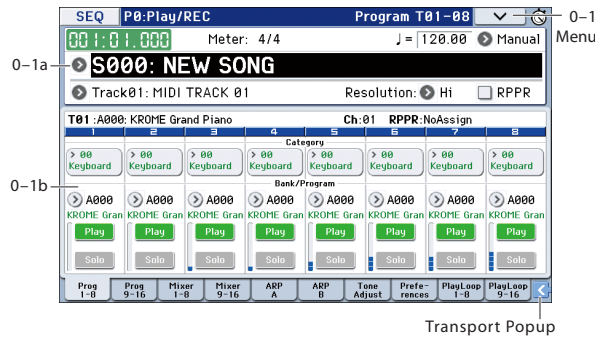
その他の選択方法

- [PAGE]スイッチを押しながらテン・キー[0]～[9]でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P3: Track Paramページを表示したいときは、[PAGE]スイッチを押しながら、テン・キー[3]を押します。
- [EXIT]スイッチを押すと、P0: Play/RECページへ移動します。もう一度、[EXIT]スイッチを押すとP0: Play/REC, Program T01-08ページへ移動します。

	ページ	おもな内容
PLAY	P0: Play/REC	ソングの選択とプレイバック/レコーディングトラックのプログラム選択。→p.117 トラックのパン、ボリューム等の設定。→p.121 アルペジエーターの簡易エディット。→p.122 トーン・アジャストでのエディット。→p.127 レコーディング方法の設定。→p.124 トラックのプレイバック・ループ設定。→p.127
	EDIT	
	P1: Controllers	SW1, 2、ノブの機能設定。→p.130
	P2: EQ	トラックのEQ調節。→p.132
	P3: Track Param	トラックの各種パラメーター設定。→p.133 (MIDIチャンネル、OSC選択、ピッチ設定等)
	P4: Zone/Delay	キー・スプリットやレイヤー等の設定。(キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン)→p.137 ノート・オンから遅れて発音させる時間設定。→p.139
	P5: MIDI Filter	MIDI送受信フィルター設定。→p.141
	P6: Track Edit	ステップ・レコーディング。 ピアノロール・エディット。 イベント・エディット。 コピーやデリートなどトラック・エディット。→p.146
ARP & DRUM TRACK	P7: Arpeggiator/Drum Track	アルペジエーターの設定。→p.152 ドラム・トラックの設定。→p.156
EFFECT	P8: Routing/IFX	オシレーター出力のBusとマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。→p.159 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。→p.160
	P9: MFX/TFX/LFO	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。→p.163 トータル・エフェクト選択と設定。 コモンLFOの設定。→p.165
PATTERN & CUE	P10: Pattern/RPPR	パターンのレコーディングとエディット。→p.166 RPPR設定。→p.168 パターンのドラム・トラック・パターンへの変換
	P11: Cue List	キュー・リスト設定。→p.171 複数ソングの連続プレイバック。 ソングへのコンバート。

SEQ P0: Play/REC

0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16



MIDIトラックのレコーディング/プレイバックに関する設定を行います。各トラックで使用するプログラムの選択やパン、レベルなどを設定します。

0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

Location [001:01.000...999:16.479]

ソングの現在位置です。

左から、小節: Location Measure (001 ~ 999)、拍: Location Beat (01 ~ 16)、クロック: Location Tick (000 ~ 479)を表示します。それぞれを個別に設定でき、ソングの現在位置が移動します。

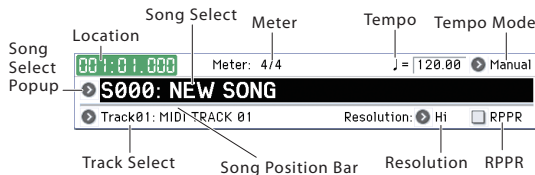
プレイバックおよびレコーディング中、ソングの末尾(残り9小節以下)になると、残りの小節数を表示します。

また、ソング・ポジション・バーには現在の小節の位置を表示します。

MIDI “MIDI Clock”(Global 1-1a)がInternalのときは、ロケーションを変えるとソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。External MIDIで“Receive Ext. Realtime Commands”(Global 1-1a)がオンのときは、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが変わります。

また、Autoのときは、MIDI IN端子に接続した外部MIDIクロックを受信すると、自動的にExternal MIDIと同じ動作に切り替わります。それ以外ではInternalと同じ動作です。

! 拍とクロックの可変範囲は、そのとき設定している拍子によって異なります。



Meter [** / ** , 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]
ソングの現在位置での拍子です。拍子は小節単位で変更できません。

/: SEQUENCER [●] (REC)スイッチを押したときに表示します。すでにその小節に記録されている拍子を使用し、拍子を変更しないでレコーディングするときを選択します。

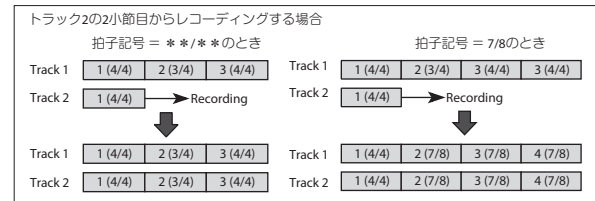
1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16: ソングの現在位置での拍子です。

“Track Select”でTrack 01 ~ 16を選び、SEQUENCER [●] (REC)スイッチを押して、ここで拍子を指定します。

SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押してレコーディングを開始すると、指定した拍子はマスター・トラック(Master Track)とレコーディング済みのトラックに記録されます。

プリカウント時に [▶/■] (START/STOP)スイッチを押してレコーディングを終了してしまうと記録されません。

通常、最初のトラックをレコーディングするときに拍子を設定し、その他のトラックをレコーディングするときは**/**にします。

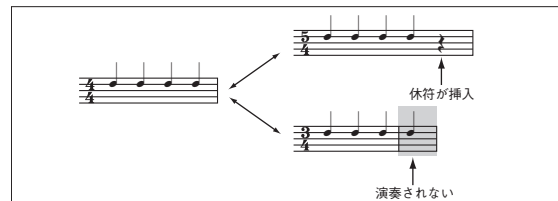


小節の途中で拍子を変更する

あらかじめ小節の途中で拍子を変える位置が分かっている場合は、メニュー・コマンド“Insert Measure”(→ p.174)で同じ拍子の小節ごとに拍子を指定して挿入し、その後に演奏データを送信するとよいでしょう。

すでに演奏データが入っているソングの拍子を途中で変更する場合は、“Track Select”でMaster Track(データの入っているTrack 01 ~ 16でも可)を指定してメニュー・コマンド“Event Edit”でバー・イベントの拍子を修正します。

拍子を変更して小節内の拍数が増えると、増えた部分に休符が挿入されます。反対に少なくなると、少なくなった部分を隠し、その部分は演奏されません。元の拍子に戻ると、隠されたデータが演奏されます。(データ自体は消去されません。)



♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

ソングのテンポを設定します。ソング演奏やアルペジエーター、ドラム・トラック等に適用されます。

040.00...300.00: “Tempo Mode”がManualのときは、ここで設定したテンポでレコーディング/プレイバックします。“Tempo Mode” RECのときは、ここで設定したテンポがマスター・トラックへレコーディングされます。

EXT: “MIDI Clock”(Global 1-1a)がExternal MIDI, External USBまたはAutoのときに表示され、本体シーケンサーのテンポは外部MIDI機器から受信したMIDIクロックに同期します。

“MIDI Clock”(Global 1-1a)が、Internalのときは、上記テンポ(040.00～300.00)の設定で動作します。Autoのときは、MIDI IN端子またはUSB端子に接続された外部MIDI機器からのMIDIクロックを受信すると表示され、自動的にInternalからExternal動作に切り替わります。

Note: [TEMPO]ノブを回すことでも調整できます。また、[TAP]スイッチを押す間隔をテンポとして設定することもできます。

Note: オルタネート・モジュレーション・ソースにTempoを選んだときは、♪ = 120.00が基準になります。

テンポを変更する

“Track Select”でTrack 01～16を選びます。

SEQUENCER [●] (REC)スイッチを押して、レコーディング・スタンバイにします。

“Tempo Mode”をRECに設定し、レコーディングをスタートさせ“♪(Tempo)”の値を変えます。[TEMPO]ノブを回す、またはテン・キー[0]～[9]、[ENTER]スイッチを押してテンポを設定します。[TAP]スイッチを押すタイミングで、テンポを変化させることもできます。

Preferencesページ“Recording Setup”がLoop All Tracksのときは選べません。

レコーディング中に“♪(Tempo)”の値を変更することによって、変更したテンポが記録され、ソングの途中でテンポが変化します。

テンポの変化はメニュー・コマンド“Event Edit”や“Create Control Data”でも設定できます。

Note: テンポ変化のみをレコーディングするときは“Recording Setup”(0-8b)をOverdubにします。“Track Select”の演奏データに影響なく、テンポがマスター・トラックにレコーディングされます。

Tempo Mode [Auto, Manual, REC]

Auto: マスター・トラック(Master Track)のテンポに従います。マスター・トラックのテンポは、“Track Select”でMaster Trackに指定したメニュー・コマンド“Event Edit”、または下記のREC等で設定します。Autoにすると、ソングのプレイバック/レコーディング中(またはスタンバイ中)は“♪(Tempo)”の設定を変更できません。

Manual: “♪(Tempo)”の設定に従います。

REC: マスター・トラック(Master Track)にテンポの変化をレコーディングします。

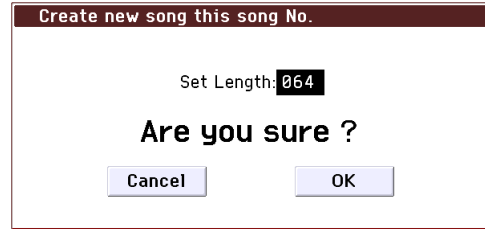
Song Select [000...127]

レコーディング/プレイバックするソングを選びます。

ポップアップ・メニューでソング・ネームを選ぶか、テン・キー[0]～[9]でソング・ナンバーを指定後、[ENTER]スイッチを押します。

新規ソングを作成する

ポップアップ・メニューからソング・ネームが空白のナンバーを選ぶか、テン・キー[0]～[9]でソング・ナンバーを指定後、[ENTER]スイッチを押すことによって、ダイアログを表示します。“Set Length”で、作成するソングの長さを小節数で指定し、OKボタンを押します。



Note: ソングを作成後、長さを変更したいときはメニュー・コマンド“Set Song Length”を実行します。新規ソング作成時に、長めに設定しておいて、レコーディングやエディットを行い、最後に“Set Song Length”で設定し直すことができます。

MIDI 本機でソングを切り替えると、ソング・セレクト・メッセージを送信します。また、外部からソング・セレクト・メッセージを受信するとソングが切り替わります。

“Track MIDI Out”(Global P1: MIDI- MIDI Basic) for Master設定時、ソングが変わると、トラック・ステータス(“Status”3-1(2)c)がEXT, EX2やBOTHのトラックは、バンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1/2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1/2のメッセージをそのトラックのMIDIチャンネルで送信します。for External Sequencerに設定時は送信しません。

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

Track01...Track16: レコーディングするMIDIトラックを選びます。また、P6: Track EditなどでMIDIトラックをエディットするときに選びます。

ひとつのトラック(シングルトラック)にリアルタイム・レコーディングするときは、ここで選んだトラックに演奏データが記録されます。

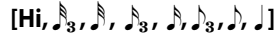
複数のトラック(マルチトラック)に同時にリアルタイム・レコーディングするときは、この設定とは関係なく、“Multi REC”(0-8b)をチェックし、“Play/Rec/Mute”(0-1(2)b)で、レコーディングするトラックを選びます。

トラック・ネームは“Track Name”(6-2)で設定します。

MIDI 本機の鍵盤を弾く、または各コントローラーを操作すると、ここで選んだトラックの設定(プログラムやレベル等)で本体内の音源が発音します(“Status”3-1(2)cはINTまたはBTH)。さらに、MIDIチャンネルが一致する他のトラックも同時に発音します(“Status”はINTまたはBTH)。また、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルで、それらのメッセージを送信します(“Status”はEXT, EX2またはBTH)。Master Track選択時は、最後に選んだMIDI Trackの設定で動作します。





Master Track: P6:Track Editのメニュー・コマンドでマスター・トラックをエディットするときに選びます。リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングでマスター・トラックだけのレコーディングはできません。

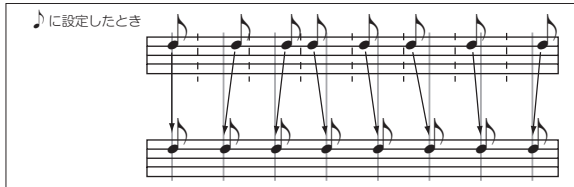
Resolution (Realtime REC Quantize Resolution)

[Hi, 

リアルタイム・レコーディング時、演奏したMIDIデータのタイミングを補正します。

Hi (High Resolution): 補正は行わないで、最大分解能(1/480)でレコーディングします。

 ... : 設定した音符単位でタイミングを補正します。たとえば、のときは32分音符の3連符単位でタイミングを補正し、のときは4分音符単位で補正します。



リアルタイム・レコーディング時のすべてのMIDIデータは、設定した分解能で補正されます。そのため分解能を粗く設定したときは、ピッチ・バンドのような連続的に変化するコントローラーの値は、階段状に変化してレコーディングされます。このようなときは、Hi でレコーディングした後に、メニュー・コマンド“Quantize”で必要なデータ(ノート・データ等)だけを補正するか、または最初から分解能をあまり粗くしないでレコーディングするとよいでしょう。

RPPR [Off, On]

RPPR (Realtime Pattern Play/Recording)機能をオン/オフします。RPPRは、ソングのパターンをキーごとに割り当て、鍵盤を押すことによってパターンをプレイバックさせます。さらにその演奏をレコーディングすることができます。

On(チェックする): RPPR機能をオンにします。P5- RPPR Setup ページでキーごとにパターンがアサインされているとき、そのキーを押すとアサインしたパターンがプレイバックされます。(→p.168[10-3: RPPR Setup]参照)

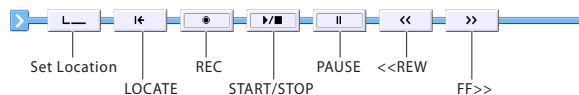
Mode, Stop Watch

(→p.3 “Mode”参照)

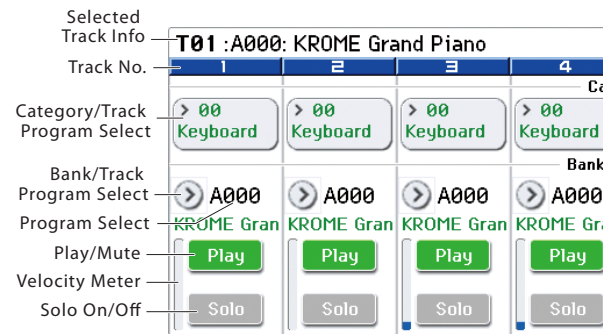
(→p.4 “Stop Watch”参照)

Transport

ディスプレイ右下の<ポップアップ・ボタンを左側に押して動かすと、トランスポート・パネルが現れます。ディスプレイの中でプレイバック、レコーディングなどのトランスポートがコントロールできます。> ポップアップ・ボタンを右側に押して動かして収納します。



0-1(2)b: Track Program Select



Selected Track Info:

このページでエディットの対象となるトラック情報を表示します。T: MIDIトラック・ナンバー/プログラム・バンク/ナンバー/名前、Ch: MIDIチャンネル・ナンバー、RPPR (Assign): トラックにアサインされているRPPRがスタートするキー・ナンバーを表示します。

RPPR (Assign)は、アサインされているRPPRが多数のときは全部を表示しません。全体のアサイン状況はP10: Pattern/RPPR- Pattern Editページで確認できます。

Track 01 (Track Number):

MIDIトラック・ナンバーを表示します。このトラック・ナンバー下の各パラメーターで、そのトラックに関する設定を行います。

Category (Track Program) [00...17/00...07]

MIDIトラックで使用するプログラムを、カテゴリ/サブ・カテゴリから選びます。すべてのプログラムは、最大18カテゴリ、8サブ・カテゴリに分類されます。カテゴリとサブ・カテゴリを選び、そのカテゴリに含まれるプログラムを選ぶことができます。

このポップアップ・ボタンを押して、Category/Program Selectメニューを表示し、プログラムを選びます。

Category/Track Program Selectメニュー:

トラックのプログラムをメイン・カテゴリ/サブ・カテゴリから選びます。すべてのプログラムは、最大18個のメイン・カテゴリに分類され、各カテゴリは8個のサブ・カテゴリに分類されます。これらのメイン・カテゴリとサブ・カテゴリから、プログラムを選びます。

- “Category”を押して、Category/Track Program Selectメニューでプログラムを選択します。

操作手順は、「Category/Program Selectメニュー:」(→p.3)を参照してください。

Program Select [A...F: 000...127, GM, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

MIDIトラックで使用するプログラムを選びます。下段にプログラム・ネームの一部が表示されます。

ここで設定したプログラムは、ソングの先頭からのプレイバックとレコーディング時に使用されます。レコーディング中にプログラムを変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはプログラムが変わります。また、プレイバック中にプログラムを変えることもできます。ただし、演奏データ(プログラム・チェンジ)がレコーディングされている場合は、その時点でプログラムが変わります。

MIDI “Status”(Seq 3-1(2)c)がINT、BTHのときは、MIDIプログラム・チェンジの受信でプログラムを設定できます。またソングを変えたとき、またはソングの先頭に戻ったとき、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、バンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。“Status”がEX2のトラックは、Bankを[-]表示にし、“Bank Select”(Seq 3-1(2)c)で設定するバンク・ナンバーをMIDIで送信します。(→p.215 “Track MIDI Out”参照)

トラックのプログラムを切り替える

- “Program Select”を選び、テン・キー[0]～[9]で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER]スイッチを押します。
- “Program Select”を選び、[VALUE]ダイヤルを回す、または[INC][DEC]スイッチを押します。
- “Program Select”が選ばれているときは、BANK [A]～[F]スイッチで選択されているトラックのプログラム・バンクを切り替えます。“Program Select”が選ばれているときは、トラックに選択しているプログラム・バンクのBANKスイッチLEDが点灯します。) GMバンクはテン・キーで切り替えることができます。(→p.2参照)
- Bank/Program Selectメニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Program Selectメニューから、プログラムをカテゴリ別に表示し、選びます。
- 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信します。“Status”INT、BTH時)
- **ソングの演奏の途中でプログラムを切り替える**ときにも、上記の方法で切り替えることができます。レコーディング中にプログラムを切り替えると、プログラム・チェンジ情報がレコーディングされ、プレイバック時に同じところで切り替わります。またメニュー・コマンド“Event Edit”でプログラム・チェンジ情報を加えることができます。

Play/Rec/Mute

[Play, Rec, Mute]

MIDIトラックのミュートや、マルチトラック・レコーディング時のレコーディング・トラックを選びます。

プレイバック時や、シングルトラック・レコーディング(通常の録音)時は、レコーディング・トラック以外のトラック(プレイ・トラック)は、Play、Muteだけが選べます。マルチトラック・レコーディング時のトラックは、Play、Rec、Muteが選べます。Play/Rec/Muteボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Play: トラックをプレイバック(再生)します。

Rec: シングルトラック・レコーディング(通常の録音)時は、[●] (REC)スイッチを押すと、レコーディング対象となるトラックがRECになります。選択はできません。マルチトラック・レコーディング(“Multi REC”オン)時、レコーディングするトラックをRecにします。

Mute: トラックをミュート(消音)します。

Solo On/Off

[On, Off]

トラックをソロ・オン/オフします。

Solo Onにしたトラックだけが発音します。他のトラックはミュートされます。


Soloボタンを押すたびに設定が切り替わります。

また、メニュー・コマンド“Exclusive Solo”設定によって、動作が異なります。

Exclusive Solo オフ: 複数トラックがソロ・オンの対象となります。Solo On/Offボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Solo オン: Solo On/Offボタンを押すとそのトラックのみがソロ・オンとなります。

MIDI ミュートやソロ機能でミュートしたMIDIトラックは“Status”(Seq 3-1(2)c)がBTH、EXT、EX2のとき、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルのノート・オン/オフを送信しません。

 “Solo”設定は、保存時に記録されません。

Exclusive Solo

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”の設定は、ソロ機能に影響します。“Exclusive Solo”をOff(チェックしない)にすると、マルチプル・ソロ(Multiple Solo)になり、複数のトラックをソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン/オフが切り替わります。

“Exclusive Solo”をOn(チェックする)にすると、一度にソロ・オンにできるのは、1つのトラックのみになります。SOLOボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER] スwitchを押しながら、テン・キー[1]を押すと、Exclusive SoloのOn/Offが切り替わります。

Velocity Meter

ノート・オン時のベロシティ値をメーターに表示します。

- 鍵盤、MIDI IN、アルペジエーター、ドラム・トラック、シーケンサー等による、トラック MIDI チャンネルのノート・オン時のベロシティ値を表示します。(同時に複数のノート・オンを受信時は、最高値のベロシティを表示します。)
- ノート・オン時のベロシティ値を表示するため、Volume スライダーの設定や、Filter、Amp、EG、LFO、EQ、エフェクトなどによる音声信号レベルの変化は、追従して表示しません。またKeyZone、VelZone 等の設定によって発音しないように設定されていてもメーターは反応します。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

トラック2～8、9～16のプログラム、Play/Mute、Solo On/Offを設定します。トラック1と同様です。前述の[Track 01 (Track Number):]を参照してください。

✓ 0-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

0-3: Mixer T01-08, 0-4: Mixer T09-16



各MIDIトラックのパン、ボリュームを設定します。

0-3(4)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

(→p.117[0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16]参照)



0-3(4)b: Pan, Volume

ここで設定するパン、ボリュームは、ソングの先頭からのプレイバック、レコーディング時に使用されます。レコーディング中に設定を変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはパン、ボリューム・データが変わります。また、プレイバック中に設定を変えることもできます。ただし、パン、ボリューム・データをレコーディングした場合は、それらに従って設定が変わります。

Selected Track Info

エディット対象のMIDIトラックの情報を表示します。
(→p.119 "0-1(2)b: Track Program Select"参照)

Track 01 (Track Number):

Category [Category Name]

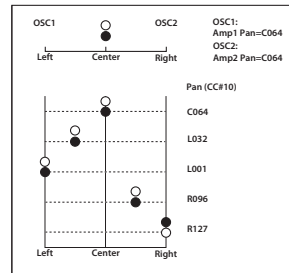
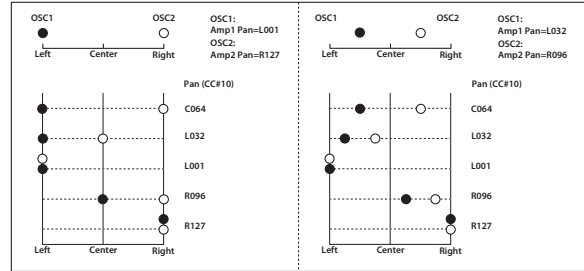
カテゴリーを表示します。

Pan [RND, L001...C064...R127]

各MIDIトラックのパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現します。

インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定を無視します。その場合はP8: Routing/IFX- Insert FX Setupページの"Pan:#8"でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(→p.263[ミキサー(Mixer)]参照)



RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

MIDI "Status"(Seq 3-1(2)c)がINT、BTHのとき、CC#10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0、1で左側に振り切り、64で中央、127で右側に振り切ります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、"Status"がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したパンをMIDIで送信します(RNDは除く)。(→Global P1: MIDI, SEQ Mode "Track MIDI Out" p.215)

Volume

[000...127]

各MIDIトラックのボリューム(音量)を設定します。

MIDI "Status"(Seq 3-1(2)c)がINTまたはBTHのとき、CC#7でボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量はMIDIボリューム(CC#7)とエクスペリション(CC#11)の値のかけ算で決まります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、"Status"がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したボリュームをMIDIで送信します。(→Global P1: MIDI, SEQ Mode "Track MIDI Out" p.215)

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

(→p.119[Track 01 (Track Number):]参照)

0-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179

(→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

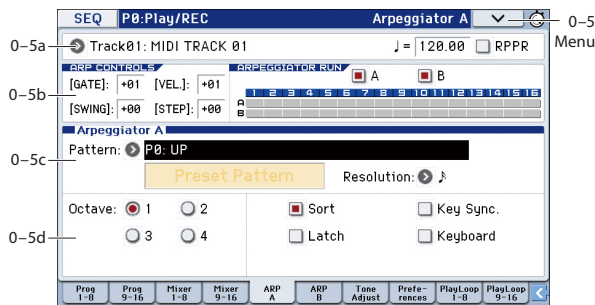
0-5: Arpeggiator A

0-6: Arpeggiator B

ソングのアルペジエーターを設定します。ソングでは2つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。

アルペジエーターのパラメーターはP7: Arpeggiator/Drum Trackでエディットしますが、ここでもおもなパラメーターをエディットできます。Sequencer P0-1:Play/RECでの演奏中にアルペジオ・パターンを変えるなど、リアルタイムでのエディットが可能です。

また、アルペジエーターは[TEMPO]ノブやアルペジオ・コントロール(ARP) [GATE]ノブ、[VELOCITY]ノブ、[SWING]ノブ、[STEP]ノブでリアルタイムにコントロールすることもできます。



このパラメーターはP7: ARP/DTページ“Arpeggiator Run A, B”でも設定できます。

Track assign

アルペジエーターA、Bの、トラック1~16へのアサイン状況を表示します。“Arpeggiator Assign”(Seq 7-1(2)c)で設定します。

0-5(6)d: Arpeggiator A (B)

Pattern [P0...P4, U000 (INT)...U0899(INT), U0900 (USER)...U1027 (USER)]

Octave [1, 2, 3, 4]

Resolution [1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 3, 4]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

Arpeggio Pattern Preview

ソングのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(→ p.97 “COMBI P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)”参照)

これらのパラメーターは7-3(4): Arpeggiator A(B) Setupでも設定できます。

0-5(6)a: Track Select, Tempo, RPPR

Track Select [Track 01...16, Master Track]

(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

RPPR [Off, On]

トラックの選択とソングやアルペジエーター等をコントロールするテンポ、RPPRを設定します。

(→ p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

0-5(6)b: ARP Controls

REALTIME CONTROL ノブのARPに割り当てられている各パラメーターの値を表示します。

[GATE] [-64...+00...+63]

[VEL.] (Velocity) [-64...+00...+63]

[SWING] [-64...+00...+63]

(→ p.129, p.55参照)

[STEP] [-64...+00...+63]

(→ p.129参照)

0-5(6)c: Arpeggiator Run, Track assign

Arpeggiator Run A, B

[ARP]スイッチがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが“Arpeggiator Assign”(Seq 7-1(2)c)でトラックにアサインされている場合に起動します。

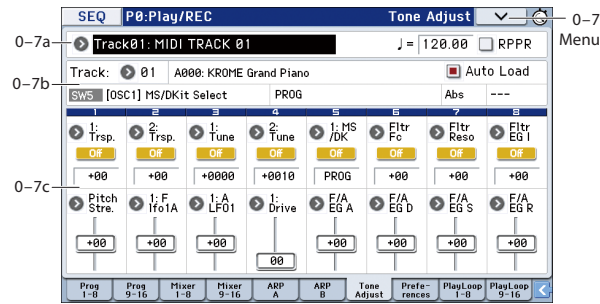
アルペジエーターがオンの状態で、A、Bそれぞれのオン/オフのコントロールができます。

0-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status → p.175
- 1: Exclusive Solo → p.69
- 2: Rename Song → p.175
- 3: Delete Song → p.175
- 4: Copy From Song → p.175
- 5: Load Template Song → p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) → p.176
- 7: FF/REW Speed → p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) → p.176
- 9: GM Initialize → p.177
- 10: Copy From Combination → p.178
- 11: Copy from Program → p.179
- 12: Copy Arpeggiator → p.71

(→ p.174 [Sequencer: Menu Command]参照)

0-7: Tone Adjust



ソングでのトーン・アジャスト・パラメーターは次の特徴があります。

- トーン・アジャスト・パラメーターを使って主要な Program パラメーターをエディットできます。
- LFO スピードを変化させるような微妙な調整から、異なるマルチサンプルに切り替えるなど、広範囲の変更を Tone Adjust パラメーターを使ってできます。変更内容はソングに保存され、オリジナルのプログラムは変更されません。

トラック1~16、それぞれにトーン・アジャスト・パラメーターを設定できます。

トーン・アジャストについては以下を参照してください。

- 「Absolute (Abs), Relative (Rel), Metaパラメーター」(→p.7)
- 「トーン・アジャストとMIDI SysEx」(→p.8)
- 「トーン・アジャストとMIDI CCとの相互作用」(→p.8)

トーン・アジャスト・エディット内容の保存

Program モードではRelativeとAbsoluteのパラメーターの保存方法に違いがありますが、Sequencerモードでは違いはありません。変更内容がソングに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

0-7a: Track Select, Tempo, RPPR

(→p.117[0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16]参照)

0-7b: Track Select, Selected parameter information

Track select

Track [1...16]

調整するトラックティンバーを選びます。トーン・アジャスト・パラメーターは1~16の全てのトラックで個別に設定できます。

Auto Load (Auto Load PRG) [Off, On]

トラックのプログラムを切り替えたときに、各プログラムが持つトーン・アジャスト設定をロードするかどうかを設定します。

ディスプレイ上の各スライダー、スイッチにアサインされたパラメーター設定、またAbsoluteパラメーターにアサインされたオン/オフ設定がロードされます。

Programモードで保存したトーン・アジャスト設定によるサウンドは、「Auto Load PCG」の設定に関係なく、プログラムに保存されています。プログラムはトーン・アジャスト設定の保存には関係なく、設定のとおり発音します。

トラックに設定したプログラムは、トーン・アジャスト・パラメーターを使用して、サウンドを自由に変更できます。これらの変更はオリジナルのプログラムには影響を与えずに、ソング自体に保存されます。

On(チェックする):プログラムを切り替えたときに、トーン・アジャスト・パラメーター設定を自動的にロードします。

Off(チェックしない):プログラムを切り替えたときに、トーン・アジャスト設定はロードされず、切り替え前のプログラムの設定が保持されます。

Selected parameter information

最後に変更または選択したトーン・アジャスト・パラメーターの詳細な情報を表示します。

Control	Assignment	Value	Type	Stored Value
SW1	[OSC1] Transpose	+12	Rel	+00

Control [SW1...8, SL1...8]

トーン・アジャスト・パラメーターに割り当てられているディスプレイ上のスイッチまたはスライダーです。

Assignment [Tone Adjust Parameters]

ディスプレイ上のスイッチまたはスライダーに割り当てられているパラメーターのフル・ネームです。各コントローラーの“Assign”で変更します。

Value

パラメーターの現在値です。値の範囲はスイッチまたはスライダーに割り当てられているパラメーターによって異なります。

Type [Rel, Abs, Meta]

パラメーターのタイプで、パラメーターへのエディットを保存する方法に関わってきます。

(→p.7[Absolute (Abs), Relative (Rel), Metaパラメーター]参照)

Stored Value

トーン・アジャストによって変化する前の、オリジナルのパラメーター値です。図「トーン・アジャストRelativeパラメーターの調整」(→p.7)“設定値”に相当します。1つのプログラム・パラメーターをコントロールするトーン・アジャスト・パラメーターのみで表示されます。

0-7c: Tone Adjust

ディスプレイ上のスイッチ、スライダーにトーン・アジャスト・パラメーターを割り当てます。

Switch [1]...[8]

トーン・アジャスト機能でのディスプレイ上のスイッチ[1]~[8]の動作はスライダーと多少異なります。

2つ以上の状態が設定できるRelativeまたはAbsoluteパラメーターを割り当てたとき:

スイッチ・オン = On Value (以下参照)

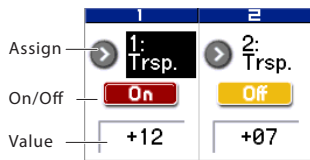
スイッチ・オフ = プログラムに保存されている値

2つの状態が切り替わるAbsoluteパラメーター(Holdなど)を割り当てたとき:

スイッチの状態がパラメーター値となります。

スイッチ・オン = On

スイッチ・オフ = Off



Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスイッチに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、“Common Tone Adjust Parameters”(→p.9)および“Tone Adjust Parameters”(→p.10)を参照してください。

On Value [パラメーターにより可変]

スイッチがOnのとき、パラメーターはこの値に設定されます。スイッチが2つの状態で切り替わるAbsoluteパラメーター(Holdなど)に割り当てられていると、以下の“Switch Status”と常に同じになります。

Switch Status [Off, On]

スイッチがOnかOffかを表示します。

Slider [1]...[8]

Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをディスプレイ上のスライダーに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、[Common Tone Adjust Parameters](→p.9参照)および[Tone Adjust Parameters](→p.10参照)を参照してください。

コントローラーとパラメーターの関係

オシレーターごとに個々に適用されるパラメーターは、[OSC1]、[OSC2]と表示されます。

スライダーとパラメーターは1対1の関係になります。各スライダーには、1つのパラメーターだけが割り当てられます。パラメーターを別のスライダーで使用するときは、まず元のスライダーからそのパラメーターの割り当てを解除する必要があります。

Value

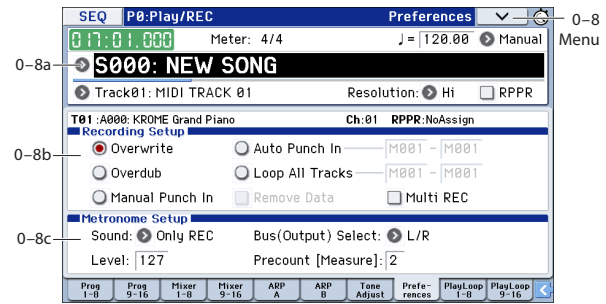
パラメーターの現在値を表示します。値の範囲は、スライダーに割り当てられるパラメーターによって異なります。

▼ 0-7: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179
- 12: Copy Tone Adjust →p.179
- 13: Reset Tone Adjust →p.179

(→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

0-8: Preferences



リアルタイム・レコーディングに関する設定をします。その他、メトロノームを設定します。

0-8a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

(→p.117[0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16]参照)

Selected Track Info:

MIDIトラックの情報を表示します。(→p.118[Track Select]参照)

0-8b: Recording Setup

リアルタイム・レコーディングの方法を設定します。

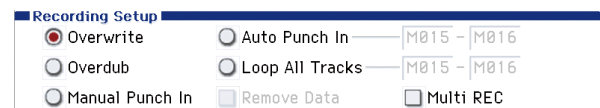
Overwrite

通常、最初にレコーディングするときは、この方法を選びます。すでにデータがレコーディングされているトラックに対してこの方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータはすべて書き換えられます。

トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き換わります。

通常、この方法でレコーディングし、その後に他のリアルタイム・レコーディングやMIDIイベント・エディットなどで修正します。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”をOverwriteに設定します。



3. “Location”でレコーディングを開始する小節を指定します。
4. SEQUENCER [●] (REC)スイッチ、[▶/■] (START/STOP)スイッチを順番に押します。

“Metronome Setup”が初期設定のときはメトロノームがブリカウムの2小節鳴った後、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

5. 演奏が終わったら[▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

このとき[▶/■] (START/STOP)スイッチのかわりに[PAUSE]スイッチを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。もう1度[|||] (PAUSE)スイッチを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、[▶/■] (START/STOP)スイッチを押して終了させます。

Overdub

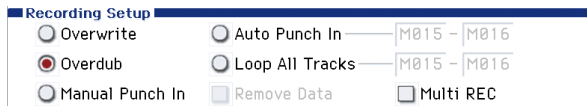
すでにレコーディングされているトラックにデータを追加するときに、この方法を選びます。

演奏データを書き加えながらレコーディングします。

レコーディング済みのトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行なうと、すでにレコーディングされている演奏データに、オーバー・ダブ・レコーディングのデータが書き加えられたものになります。

コントロール・データを書き加えるときやドラム・パターンをレコーディングするとき、またテンポをマスター・トラックにレコーディングするときにも、このモードを選ぶとよいでしょう。すでにある演奏データが消去されずにデータを追加できます。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”をOverdubに設定します。



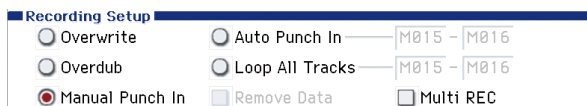
3. 以降の手順は、「オーバー・ライト」の手順3.~5.を参照してください。

Manual Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、SEQUENCER [●] (REC) スイッチやフット・スイッチの操作で部分的に書き替えるときは、この方法を選びます。

ソングの再生時に、任意の位置でSEQUENCER [●] (REC) スイッチや接続したペダル・スイッチを押して、レコーディングをスタート/ストップさせます。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”をManual Punch Inに設定します。



3. “Location” で、レコーディングを開始する位置より数小節前の小節を指定します。
4. [▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。
演奏がスタートします。
5. レコーディングを開始したい位置で、SEQUENCER [●] (REC) スイッチを押します。
レコーディングが開始します。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
6. レコーディングを終了したい位置で、SEQUENCER [●] (REC) スイッチを押します。
レコーディングが終了します(プレイバックは続行されます)。

Note: 手順5.、6.のSEQUENCER [●] (REC) スイッチのかわりに、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチを使用することができます。

Global P2: Controllersページの“Foot Switch Assign”をSong Punch In/Outに設定してください。(→p.218参照)

7. [▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。
演奏が終了し、手順3.で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

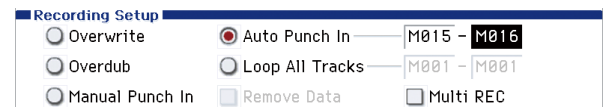
Auto Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的にレコーディングし直すときは、この方法を選びます。

指定した範囲だけがレコーディングされ、新たなデータに書き換えられます。

レコーディングする範囲をあらかじめ設定することによって、設定した範囲のみを自動的にレコーディングします。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”でAuto Punch Inを選びます。



3. “M(Auto Punch In Start Measure)”と“M(Auto Punch In End Measure)”でレコーディングする範囲を設定します。
例えばM005-M008にすると5小節から8小節の間だけレコーディングできます。

4. “Location” で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。

5. SEQUENCER [●] (REC) スイッチ、[▶/■] (START/STOP) スイッチを順番に押します。

演奏がスタートします。

手順3で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。手順3.で設定した終了位置に達すると、レコーディングが終了します(プレイバックは続行されます)。

6. [▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。
演奏が終了し、手順4.で設定したロケーションに戻ります。

Auto Punch In Start Measure [M001...M999]

Auto Punch In End Measure [M001...M999]

“Recording Setup”がAuto Punch In時のレコーディング開始の小節と終了の小節を設定します。

Loop All Tracks

指定した小節範囲のトラックを繰り返しレコーディングし、データを追加していくときは、この方法を選びます。ドラム・パターンの作成などに向きます。

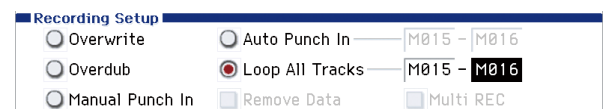
⚠ “Multi REC”チェック時、このパラメーターは選べません。

演奏データを書き加えながらレコーディングします。

指定した範囲を繰り返しレコーディングできます。ドラム・フレーズ等のレコーディングに最適です。

レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。

1. “Recording Setup”をLoop All Tracksに設定します。
2. “Multi REC”をチェック時、Loop All Tracksを選べません。



3. “M(Loop Start Measure)”と“M(Loop End Measure)”で、繰り返しレコーディングする範囲を設定します。

例えばM004-M008にすると4小節から8小節の間がループ(繰り返し)しながらレコーディングされます。

4. “Location” で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。
5. SEQUENCER [●] (REC)スイッチ、[▶/■] (START/STOP)スイッチを順番に押します。
演奏がスタートします。手順3.で設定した開始位置に達すると、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
手順3.で設定した終了位置に達すると再び開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。
6. ループ・レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされている演奏データに書き加えられます。
ループ・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去することができます。
ループ・レコーディングの最中にSEQUENCER [●] (REC)スイッチを押すと、スイッチを押している間の現在選ばれているトラックの演奏データが、すべて消去されます。
“Remove Data”のチェック・ボックスにチェックをつけて、ループ・レコーディング中に、消去したい音程(ノート・ナンバー)を鍵盤で押すと、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。
同様に、ジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はバンドのデータが消去されます。
演奏データを書き込むとき(レコーディングするとき)はチェックをはずします。
7. [▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。
演奏が終了し、手順4.で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。
ループ・オール・トラックが選ばれているときは、通常のプレイバック時でも演奏がループします。

Loop Start Measure [M001...M999]

Loop End Measure [M001...M999]

“Recording Setup”がLoop All Tracks時のレコーディングを繰り返す区間の小節を設定します。

Remove Data [Off, On]

Loop All Tracksでのレコーディング中に不必要なMIDIデータを消去します。“Recording Setup”でLoop All Tracksを選んだときに有効です。

On(チェックする): “Loop All Tracks”でレコーディングしているときに、消去したいMIDIデータに対応した鍵盤(ノート・ナンバー)を押すと、押している間に演奏されたMIDIデータから、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。同様にコントローラーのデータも消去できます。例えば、ジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はバンドのデータが消去されます。Joystick+Y (CC#01)/-Y (CC#02)、Joystick X (Pitch Bend)、ダンパー(CC#64)が対象になります。

SEQUENCER [●] (REC)スイッチを押すと、押している間のすべてのMIDIデータが消去されます。

Multi REC [Off, On]

On(チェックする): マルチトラック・レコーディング・モードになります。複数のトラックを同時にレコーディングするときを選びます。

MIDIマルチトラック・レコーディングは、ドラム・トラック機能、アルペジエーターやRPPR、また外部のマルチトラック・シーケンサーから、同時にチャンネルの異なる複数MIDIトラックをリアルタイム・レコーディングするときを使用します。

チェックすると、“Track Select”で選択したトラックの“Play/Rec/Mute”がRecになりますので、レコーディングするトラックの“Play/Rec/Mute”(ボタン)を押して、Recに切り替えてください(Play→Rec→Muteの順番で切り替わります)。

“Track Select”(0-1(2)a)の設定とは関係なく、RecにしているMIDIトラックにレコーディングされます。MIDIチャンネルが一致するトラックにデータがレコーディングされます。

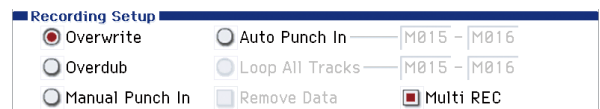
アルペジエーターや、外部マルチトラック・シーケンサーからMIDIチャンネルが異なる複数のトラックへ同時にレコーディングする方法については、p.385を参照してください。

Note: 外部マルチトラック・シーケンサーのデータをレコーディングするときは、“MIDI Clock”(Global 1-1a)をExternal MIDIにして外部シーケンサーに同期させます。テンポの変化はレコーディングできません。

Off(チェックしない): シングルトラック・レコーディング・モードになります。“Track Select”で選んだトラックにレコーディングできます。

▲ “Recording Setup”でLoop All Tracksを選んでいるときは選べません。

1. “Recording Setup”を設定します。
Overwrite、Overdub、Manual Punch In、Auto Punch Inによるレコーディングが可能です。
2. “Recording Setup”の“Multi REC”をチェックします。



3. “Location”でレコーディングを開始する小節を指定します。
4. SEQUENCER [●] (REC)スイッチを押します。
5. レコーディングするトラックの “Play/Rec/Mute” を押してRecにします。
6. [▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。
“Metronome Setup”が初期設定のときはメトロノームがブリカウムの2小節鳴った後、レコーディングが始まります。アルペジエーターやRPPRによる演奏など、鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
7. [▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。
演奏が終了し、手順3で設定したロケーションに戻ります。

0-8c: Metronome Setup

メトロノームを設定します。

Sound [Only REC, REC & Play, Off]

Only REC: レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。

REC & Play: レコーディング時とプレイバック時にメトロノームが鳴ります。

Off: メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング開始時のプリカウントは鳴ります。

Level [000...127]

メトロノームの音量を設定します。

Bus (Output) Select [L/R, L, R]

メトロノーム音の出力先を設定します。

L/R: AUDIO OUTPUT L/Mono、Rから出力します。

L: AUDIO OUTPUT L/Monoから出力します。

R: AUDIO OUTPUT Rから出力します。

Precount [Measure] [0...2]

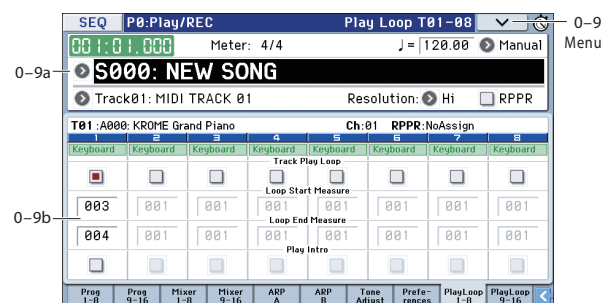
レコーディング時のプリカウントする小節数を設定します。

0にすると、(SEQUENCER [●] REC スイッチを押した後) SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押した瞬間にレコーディングが始まります。

0-8: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

0-9: Play Loop T01-08, 0-10: Play Loop T09-16



ソングのプレイバック/レコーディング時に、プレイバック中のMIDIトラックを個別にループさせます。

0-9(10)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

(→p.117[0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16]参照)

0-9(10)b: Play Loop

Selected Track Info

エディット対象のMIDIトラック情報を表示します。

(→p.119 "0-1(2)b: Track Program Select"参照)

Track 01 (Track Number):

Category [Category Name]

カテゴリーを表示します。

Track Play Loop [Off, On]

ループさせるMIDIトラックを設定します。

On(チェックする): チェックしたトラックは、次の“Loop Start Measure”と“Loop End Measure”間を繰り返します。

Loop Start Measure [001...999]

ループする最初の小節を設定します。

Loop End Measure [001...999]


ループする最後の小節を設定します。

Play Intro [Off, On]

On(チェックする): “Loop Start Measure”で設定した小節以前の小節を1度プレイバックした後に、“Loop Start Measure”～“Loop End Measure”間を繰り返します。

例えば、ドラムス・トラックでイントロのフィル・インを演奏させた後にループさせるときなどに使用します。

Off(チェックしない): “Loop Start Measure”からプレイバックが始まり、“Loop End Measure”の間を繰り返します。

 “Track Play Loop”を**チェック**し、“Loop Start Measure”を001以外に設定したときに有効となります。

例:“Play Intro”をチェックした場合

T01 :A000: KROME Grand Piano				Ch:01 RPPR:NoAssign			
1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Track Play Loop				
			Loop Start Measure				
003	001	001	001	001	001	001	001
			Loop End Measure				
004	001	001	001	001	001	001	001
			Play Intro				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

トラック1は次のようにループします。
M001 – M002 – M003 – M004 – M003 – M004 – M003 – M004・・・

“Play Intro”をチェックしない場合

T01 :A000: KROME Grand Piano				Ch:01 RPPR:NoAssign			
1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Track Play Loop				
			Loop Start Measure				
003	001	001	001	001	001	001	001
			Loop End Measure				
004	001	001	001	001	001	001	001
			Play Intro				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

トラック1は次のようにループします。
M003 – M004 – M003 – M004 – M003 – M004 – M003 – M004・・・

“Track Play Loop”を利用して、リアルタイム・レコーディングの作業を効率よく進めることができます。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

(→p.127「Track 01 (Track Number):」参照)

✓ **0–9(10): Menu Command**

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) → p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179

(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

Controls

リアルタイム・コントロールは、ノブ[1]~[4]を使用してトラックのプログラムやエフェクトのパラメーターを変化させます。また、このノブはアルベジエーターをコントロールすることもできます。ノブを操作すると、ディスプレイにコントローラーの機能と値が表示されます。[SELECT]スイッチでノブの機能を切り替えます。

TONEモードでは、ノブ [1]~[4]に割り当てられる機能は固定です。

USERモードでは、ノブ[1]~[4]にさまざまなモジュレーション機能を割り当てることができます。機能の割り当ては、P1: Controllers- Setupページで行います(→p.130)。

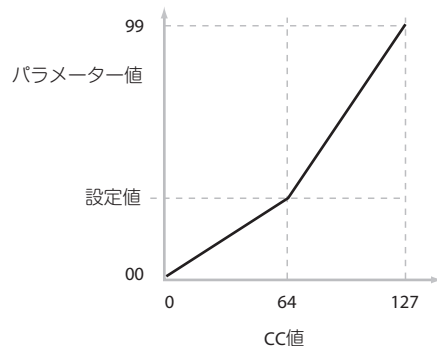
Realtime Controls AMSource

Realtime Controls TONE モードのノブ[1]~[4](Knob1A~Knob4A)の機能は固定です。Realtime Controls USERモードのノブ[1]~[4](USER [1]~USER [4])は、さまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能にはMIDIコントロール・チェンジが設定されています。

ノブを操作すると、対応するMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを“Track Select”のMIDIチャンネルで送信します。

この機能のほとんどは、トラックのプログラム・パラメーター設定を調整(スケーリング)します。ここで言う「調整(スケーリング)」とは、コントローラーが64のとき、パラメーター値があらかじめ設定した値になり、コントローラーが0のときにパラメーター値は最小値に、コントローラーが127のときにパラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターの CC 調整



(以下ではMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーをCC#で表記します。)

TONE [CUTOFF]: Flt Fc (Cut Off) [000...127]

フィルターAとBのカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74を送受信します。

TONE [RESONANCE]: Flt Reso (Resonance) [000...127]

フィルターAとBのレゾナンスを調整し、MIDI CC#71を送受信します。

TONE [EG INTENSITY]: Flt EG (Filter EG Intensity) [000...127]

フィルターAとBのカットオフ周波数におけるフィルターEGの効果調整し、MIDI CC#79を送受信します。

TONE [RELEASE]: EG Rel (EG Release) [000...127]

フィルターEGとアンプEGのリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72を送受信します。

USER [1]...USER [4] [000...127]

Realtime Controls USERモードのノブ[1] ~[4]はP1: Controllers- Setupページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てることができます。

設定値すべてがMIDIメッセージ(通常はコントロール・チェンジ)に対応しています。

Arpeggio Controls

アルペジオ・コントロールでは、4つのノブで2つのアルペジエーターをリアルタイムにコントロールします。

ノブ[1]~[4]の機能は固定です。それぞれのノブで、アルペジオ音の長さ、ベロシティ、音域とアルペジオ・パターンの長さをコントロールします。

ARP [GATE] [-64...+00...+63]

アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を調整します(→p.56 "Gate"参照)。

ARP [VELOCITY] [-64...+00...+63]

アルペジオ音のベロシティを調整します(→p.56 "Velocity"参照)。

ARP [SWING] [-64...+00...+63]

アルペジオ・パターンのシャッフル感を調整します。(→p.56 "Swing"参照)

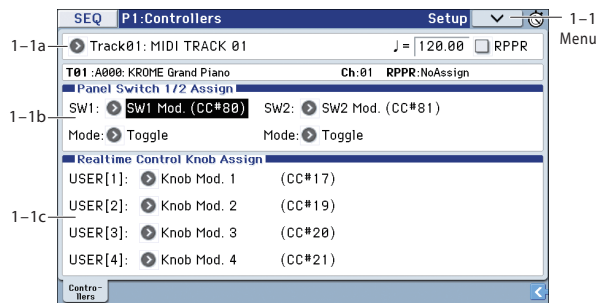
ARP [STEP] [-64...+00...+63]

アルペジオ・パターンのレングス、レゾリューションに対して効果を加えます。

左に回すとパターンの長さ("Length")が半分単位で短くなります。右に回すとアルペジオ音の間隔("Resolution")が半分単位で短くなります。センター位置(12時方向)でステップ数は"Length"(Global P6:Arpeggio Pattern- Setupページ)での設定値になります。

SEQ P1: Controllers

1-1: Setup



フロントパネルの[SW1][SW2]スイッチ、およびRealtime Controls USER モード選択時の、[1]～[4]ノブsUSERの機能を設定します。

レコーディング中にこれらのスイッチ、ノブを操作すると、ここでアサインされたMIDIメッセージがレコーディングされます。

Note: 各トラックに割り当てられているプログラムが持つPanel Switch Assign設定は無効です。

1-1a: Track Select, Tempo, RPPR, Track Info, Selected Track Info

Track Select [Track01...16, Master Track]
↓(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

RPPR [Off, On]

トラックの選択とアルペジエーター等をコントロールするテンポやRPPRを設定します。

(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

Selected Track Info

最後に選択または操作したトラック情報を表示します。
 (→p.119 “Selected Track Info:”参照)

1-1b: Panel Switch 1/2 Assign

SW (SW1 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]

SW1の機能をアサインします。(→p.366[SW1, SW2 Assign List]参照)

Note: アサインする機能を変更すると、[SW1][SW2]はオフの状態にリセットされます。

Note: ソングを保存すると、[SW1][SW2]のオン/オフの状態も記憶されます。

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1]スイッチを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1]スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1]スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 (SW2 Assign) [Off, ..., JS-Y Lock]
Mode (SW2 Mode) [Toggle, Momentary]

SW2にアサインできる機能は、基本的にSW1と同じです。ただし、SW1 Mod(CC#80)の代わりにSW2 Mod(CC#81)が用意されています。

1-1c: Realtime Controls Knob Assign

[SELECT]スイッチでUSERモード選択時の[1]～[4]ノブに機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(→p.367[Realtime Control Knob 1-4 Assign]参照)

ここで設定した機能は、[SELECT]スイッチでUSERモードを選択し、[1]～[4]ノブを操作したときに有効です。

USER [1] [Off, ..., MIDI CC#119]

USER [2] [Off, ..., MIDI CC#119]

USER [3] [Off, ..., MIDI CC#119]

USER [4] [Off, ..., MIDI CC#119]

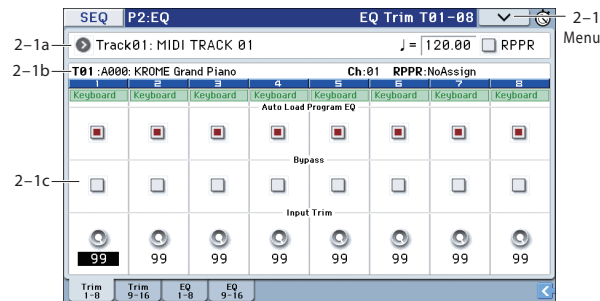
✓ 1-1: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179

(→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

SEQ P2: EQ

2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16



トラック1～8、9～16のEQに入る信号レベルを設定します。

2-1(2)a: Track Select, Tempo, RPPR

Track Select [Track01...16, Master Track]
♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]
RPPR [Off, On]

トラックの選択とアルペジエーター等をコントロールするテンポ、RPPRを設定します。

(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

2-1(2)b: Track Info

(→p.119 “0-1(2)b: Track Program Select”参照)

2-1(2)c: Trim

Track 01 (Track Number):

Auto Load Prog EQ [Off, On]

On(チェックする): MIDIトラックのプログラムを切り替えると、プログラムに設定されている3バンドEQの値を自動的にロードします。通常チェックします。トラックのプログラムは“Program Select”(Seq 0-1(2)b)で選ぶか、シーケンサーの演奏データ(プログラム・チェンジ)やMIDIプログラム・チェンジを受信することによって切り替えます。

自動的にロードされた3バンドEQの各値は、自由に変更できます。プログラムの設定を基本として、トラックごとに調整して、ソングに設定を保存します。

Off(チェックしない): MIDIトラックのプログラムを切り替えても、プログラムに設定されている3バンドEQの値はロードされず、トラックのEQ設定は変わらず、保持されます。

Bypass [Off, On]

On(チェックする)にすると、“Input Trim”を含めEQがすべて無効になります。EQのかかった信号と元の信号を比較するときに便利な設定です。

Input Trim [00...99]

EQに入る音量を設定します。設定と音量が比例し、50が-6 dB、25が-12 dBに相当します。

“Low Gain”、“Mid Gain”、“High Gain”(Seq 2-3(4)a)の値を大きくすると、全体音量が極端に上がりますので、このパラメーターを使って補正します。

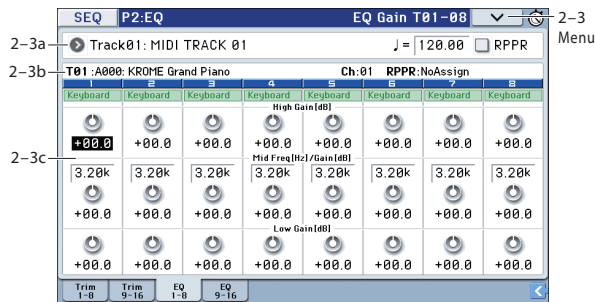
Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック2～8、9～16について設定します。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

✓ 2-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16



各MIDIトラックにMIDスイープ・3バンドEQを設定します。

2-3(4)a: Track Select, Tempo, RPPR

2-3(4)b: Track Info

(→p.131 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”参照)

2-3(4)a: 3 Band Parametric EQ

Track 01 (Track Number):

High Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

10 kHzハイ・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Mid Freq [Hz] (Mid Frequency) [100...10.0k]

MidスイープEQの中心周波数を設定します。

Mid Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

MidスイープEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Low Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

80 Hzロー・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB単位で設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック2~8、9~16のMIDスイープ・3バンドEQを設定します。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

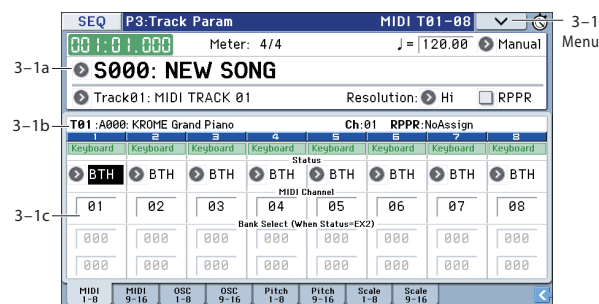
✓ 2-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176

- 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

SEQ P3: Track Param(Track Parameters)

3-1: MIDI T01-08, 3-2: MIDI T09-16



各MIDIトラックのMIDIに関する設定を行います。

3-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

3-1(2)b: Track Info

(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

(→p.131 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”参照)

3-1(2)c: MIDI

Track 01 (Track Number):

Status [Off, INT, BTH, EXT, EX2]

MIDIトラックのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

Off: トラックは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

INT: MIDIトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックすると発音します。またはINTに設定したMIDIトラックを“Track Select”(Seq 0-1(2)a)で選び、KROMEのコントローラーを操作すると、本体の音源が発音します。外部へはMIDIデータを送信しません。

BTH: INTとEXTの両方の動作をします。そのMIDIトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックする、またはBTHに設定したMIDIトラックを選んでKROMEのコントローラーを操作すると、KROMEの音源が発音し、同時にその演奏データをMIDIで送信します。

EXT: そのMIDIトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックする、またはEXTに設定したMIDIトラックを選んでKROMEのコントローラーを操作すると、MIDIデータを送信しますが、KROMEの音源は発音しません。

他のソングを選んだときや、ソングの先頭に戻ったとき、EXTに設定したMIDIトラックのプログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1、2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、2をMIDIで送信します。(→Global P1: MIDI, SEQ Mode “Track MIDI Out” p.215)

EX2: “Bank Select (When Status=EX2)”が有効になります。本機で選択できるA~g(d)のプログラム・バンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。

MIDI MIDIデータの送受信は、“MIDI Channel”で設定したMIDIトラックごとのMIDIチャンネルを使用します。

	レコーディングしたデータ 本体での操作		受信したデータ	
	内部音源	MIDI OUT	内部音源	MIDI OUT
Status				
INT	○	×	○	—
EXT, EX2	×	○	×	—
BTH	○	○	○	—

MIDI Channel

[01...16]

MIDIトラックが演奏データを送受信するときに使用するMIDIチャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネルは、“Status”がINTのときは受信チャンネル、EXT、EX2のときは送信チャンネル、BTHのときは送受信チャンネルになります。INTでMIDIチャンネルが同じトラックはMIDIデータの受信や、シーケンサー・トラックの演奏データで、同じように発音し、コントロールされます。

Bank Select MSB (When Status=EX2) [000...127]

Bank Select LSB (When Status=EX2) [000...127]

“Status”がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。“Status”がEX2以外のとき、ここでの設定は無効となります。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

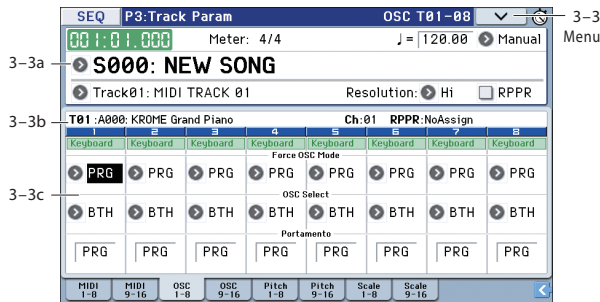
MIDIトラック2~8、9~16のMIDIに関する設定を行います。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

✓ 3-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179

(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16



各MIDIトラックの発音に関する設定を行います。

3-3(4)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

3-3(4)b: Track Info

(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

(→p.131 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”参照)

3-3(4)c: OSC

Track 01 (Track Number):

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

MIDIトラックで使用するプログラムのVoice Assign Modeを設定します。

PRG: プログラムのProg P1: Basic/Controllers- Program Basic [Voice Assign Mode]の各設定に従います。

Poly: プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

MN (Mono): プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

LGT (Legato): モノフォニックで発音し、プログラムの“Mode”設定に従って、レガートで動作します。

MN、LGTのときは、2つ以上の鍵盤を弾くと発音する優先順位が、プログラムの“Priority”(Prog 1-1b)の設定に従います。

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

MIDIトラックのプログラムが、OSC1、OSC2、または両方を発音するかを設定します。

プログラムは、“Oscillator Mode”(Prog 1-1a)がDoubleのときにOSC1やOSC2だけを発音するように設定できます。

BTH (Both): プログラムの設定に従いOSC1、2が発音します。

OS1: OSC1のみが発音します。

OS2: OSC2のみが発音します。プログラムは、“Oscillator Mode”がSingleまたはDrumsのときは発音しません。

Portamento

[PRG, Off, 001...127]

MIDIトラックのポルタメントを設定します。

ここで設定するポルタメントは、ソングの先頭からのプレイバック/レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされます(ただし、PRGにしたときはレコーディングされません)。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただしレコーディングしたポルタメント・オン/オフ、ポルタメント・タイムのデータがある場合は、それらに従って設定が変わります。

Status”(Seq 3-1(2)c)がINT、BTHのトラックは、MIDIコントロール・チェンジCC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、この設定をMIDIで送信します。OffのときはCC#65で0を送信します。001~127のときはCC#65で127を、CC#05で1~127を送信します。PRGのときは送信しません。

“MIDI Channel”(Seq 3-1(2)c)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。(→Global P1: MIDI, SEQ Mode “Track MIDI Out” p.215)

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

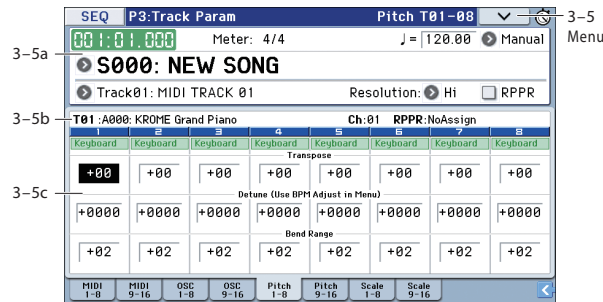
MIDIトラック2~8、9~16のOSCに関する設定を行います。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

✓ 3-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179

(→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16



各MIDIトラックのピッチに関する設定をします。

3-5(6)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

3-5(6)b: Track Info

(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

(→p.131 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”参照)

3-5(6)c: Pitch

Track 01 (Track Number):

Transpose [-60...+00...+60]

MIDIトラックの音程を半音単位で調整します。
12で1オクターブです。

Detune (Use BPM Adjust in Menu) [-1200...+0000... +1200]

MIDIトラックの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

+0000: 基準ピッチです。

Note: メニュー・コマンド“Detune BPM Adjust”(→p.110参照)を使用してBPM単位の計算により自動的にDetuneをセットすることができます。

MIDI “Transpose”、“Detune” の設定は、MIDI で送信するノート・データには影響しません。“Transpose”、“Detune” はMIDI RPNの受信でコントロールできます。MIDIトラック1~16で設定したプログラムの“Oscillator Mode”(Prog 1-1a)の設定で次のようにコントロールされます。“MIDI Channel”(Seq 3-1(2)c)で設定する各MIDIトラックのMIDIチャンネルでコントロールします。

- ・ “Oscillator Mode”がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“Transpose”が、ファイン・チューンの受信で“Detune”がそれぞれコントロールされ、設定が変わります。
- ・ “Oscillator Mode”がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“Detune”がコントロールされ、設定が変わります。コントロールが可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・チューンを合わせて±1オクターブとなります。

Bend Range [PRG, -24...+00...+24]

ピッチ・ベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24~+24: プログラムの設定とは関係なく、ここの設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチ・ベンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのときは受信しません)。

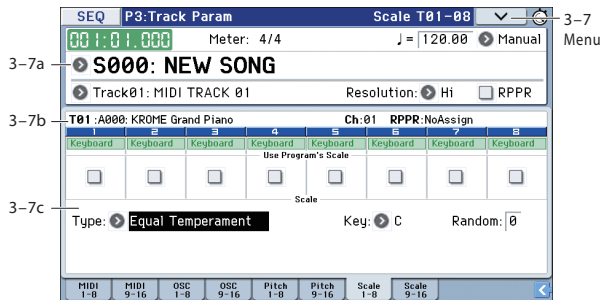
Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック2~8,9~16のピッチに関する設定を行います。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

3-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
 - 12: Detune BPM Adjust →p.110
- (→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

3-7: Scale T01-08, 3-8: Scale T09-16



各MIDIトラックのスケールに関する設定を行います。

3-7(8)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

3-7(8)b: Track Info

(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

(→p.131 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”参照)

3-7(8)c: Scale

Track 01 (Track Number):

Use Program's Scale [Off, On]

MIDIトラックにScale (Prog 1-2b)で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On(チェックする):プログラムが持つスケールを使用します。

Off(チェックしない):“Scale”での設定を使用します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック2~8, 9~16の各トラックのスケールに関する設定を行います。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

Scale:

ソングで使用するスケールを設定します。スケールについては、「1-2d: Scale」(→p.16)を参照してください。

Type (Song's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールを選びます。

Key

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

Random

[0...7]

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。

MIDI “Status”(Seq 3-1(2)c)がINTのときは、本体で発音するピッチが変わります。EXTのときは、MIDIで送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

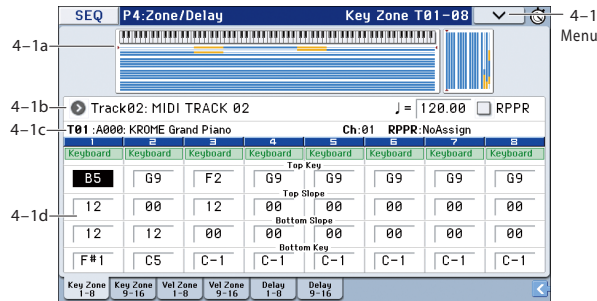
3-7(8): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179

(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

SEQ P4: Zone/Delay

4-1: Key Zone T01-08, 4-2: Key Zone T09-16 (Keyboard Zones T01-08, T09-16)



MIDIトラック1~8,9~16が発音するキーの範囲を設定します。トップ/ボトム・キーで、MIDIトラック1~8,9~16が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。(→p.89 “4-1: Key Zone T01-08, 4-2: Key Zone T09-16”参照)

MIDI この設定は MIDI の送受信には影響ありません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信されます。

4-1(2)a: Zone Map

MIDIトラック1~16のノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。発音する音域/ベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を異なる色で表示します。

4-1(2)b: Track Select, Tempo, RPPR 4-1(2)c: Track Info

(→p.131 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”参照)

4-1(2)d: Keyboard Zones

Track 01 (Track Number):

Top Key [C-1...G9]

MIDIトラックが発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: トップ・キーから6オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

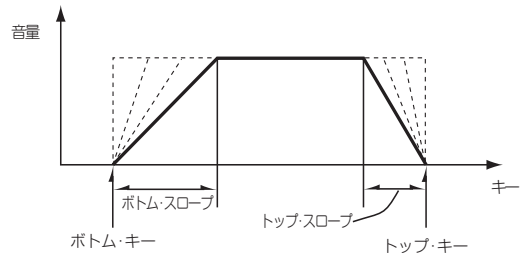
12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: ボトム・キーから6オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Key [C-1...G9]

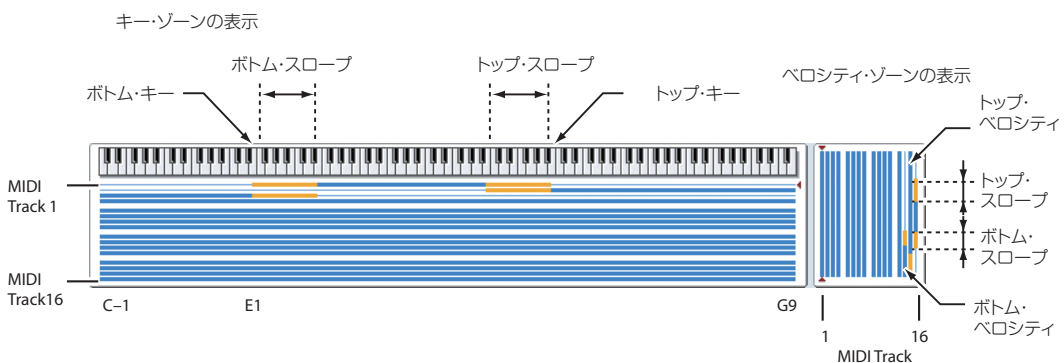
MIDIトラックが発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12)

Zone Map



- 1 つのトラック内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

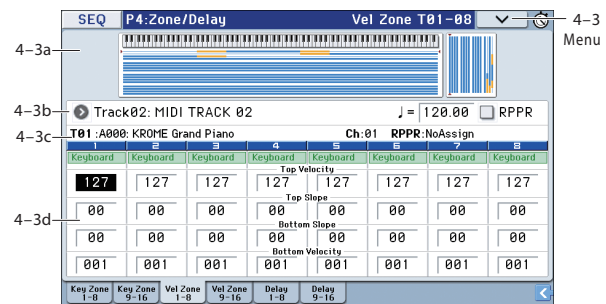
Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック2~8、9~16の各トラックのキー・ゾーンを設定します。トラック1と同様です。[Track 01 (Track Number):]を参照してください。

4-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

4-3: Vel Zone T01-08, 4-4: Vel Zone T09-16 (Velocity Zones T01-08, T09-16)



トップ/ボトム・ベロシティで、MIDIトラック1~8、9~16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

(→p.90 “4-3: Vel Zone T01-08, 4-4: Vel Zone T09-16”参照)

MIDI この設定は MIDI の送受信には影響しません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信します。

- 1 つのトラック内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

4-3(4)a: Zone Map

各MIDIトラックのノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。(→p.137「4-1(2)a: Zone Map」参照)

4-3(4)b: Track Select, Tempo, RPPR

4-3(4)c: Track Info

(→p.132 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”参照)

4-3(4)d: Velocity Zones

Track 01 (Track Number):

Top Velocity [1...127]

トラックが発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Top Slope [0...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Slope [0...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

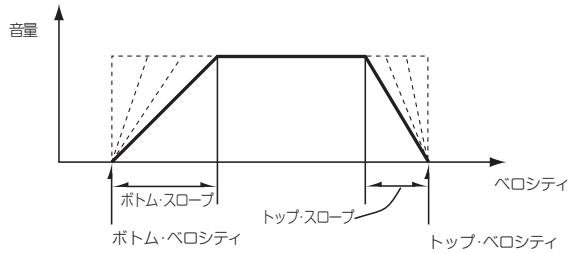
0: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Velocity [1...127]

MIDIトラック1〜16が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは [ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12)

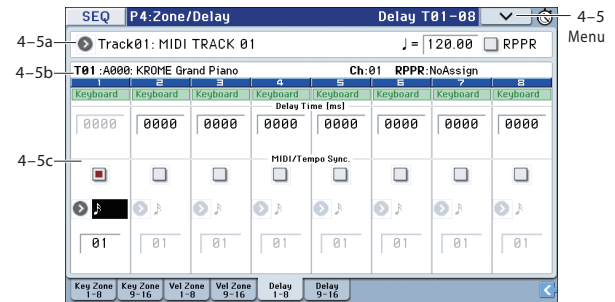
Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック2〜8、9〜16の各トラックのベロシティ・ゾーンを設定します。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

✓ **4-3(4): Menu Command**

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

**4-5: Delay T01-08,
4-6: Delay T09-16**



MIDIトラック1〜8、9〜16がノート・オンから遅れて発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を設定します。

**4-5(6)a: Track Select, Tempo, RPPR
4-5(6)b: Track Info**

(→p.131 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”参照)

4-5(6)c: Delay

Track 01 (Track Number):

Delay Time [ms] [0000...5000ms, KeyOff]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)をms(1/1000秒)単位で設定します。“MIDI/Tempo Sync”がOffのときに有効です。

KeyOff: ノート・オフで発音します。この場合、使用するプログラムのアンプEGGのサステイン・レベルが0以外のときは音が消えません。チェンバロの音色等で使います。通常は0000に設定します。

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を“(Tempo)”に対する音の長さの単位で設定します。

On(チェックする): “Base Note”、“Times”の設定により、“Tempo”に従ってディレイ・タイムが設定されます。例えば“Base Note” ♩、“Times” 01、“Tempo” 60BPM のとき、ディレイ・タイムは1000msに等しくなります。

Off(チェックしない): “Delay Time”の設定に従ってディレイ・タイムが設定されます。

Base Note [♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯, ♯, ♯, ♯]

Times [01...32]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を“(Tempo)”(Seq 0-1(2)a)に対する音の長さで設定します。

“Base Note”で音符の長さを設定し、“Times”で“Base Note”の音符を、設定した回数分長くします。

例えば“Base Note”を四分音符(♪)、“Times”を02に設定すると、そのトラックは二分音符(♪)分遅れて発音します。“♪(Tempo)”(Seq 0-1(2)a)を変化させても、ディレイ・タイムは常に二分音符(♪)分になります。このとき“Tempo”を60.00BPMにすると2000ms、120.00BPMにすると1000msとなります。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック2~8、9~16のディレイ・タイムに関する設定を行います。トラック1と同様です。「Track1:」を参照してください。

✓ **4-5(6): Menu Command**

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

SEQ P5: MIDI Filter

MIDIトラック1～16が受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば、同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等の設定ができます。

MIDI この MIDI フィルターは、すでにレコーディングされている MIDI メッセージの送信には影響ありません。

MIDI “Status”(Seq 3-1(2)c)がBTH、EXT、EX2のトラックで、プログラム、パン、ボリューム、ポルタメント、 SEND 1、2の各パラメーターの設定を変えたときに送信されるMIDIメッセージには、ここでの設定が有効となります。

On(チェックする):MIDIデータの受信がイネーブル(有効)になります。

“Status”(Seq 3-1(2)c)がINT、BTHのトラックは、MIDIチャンネルが一致する、チェックした項目のMIDIメッセージを受信します。本機のコントローラー操作やMIDIデータの受信によって、チェックした項目の効果がトラックのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能はここでの設定は影響しません)。

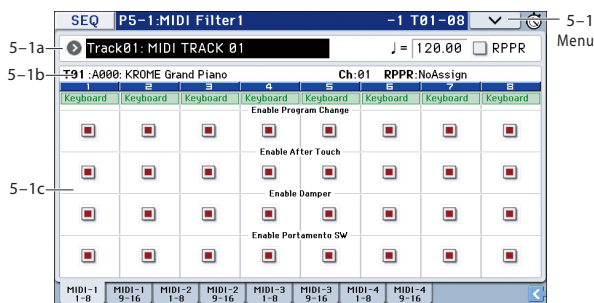
本機全体のMIDI送受信の設定はMIDI Filter(Global 1-2b)で行います。

機能がアサイン可能(ユーザーが設定可能)なコントローラー(MIDI Filter1-4ページ、MIDI Filter2-5ページ)のMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジを設定すると、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このときMIDI Filter1-1～1-3ページと同じコントロール・チェンジを設定した場合は、こちらのページ(MIDI Filter1-1～1-3)の設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジがMIDI Filter1-4ページまたはMIDI Filter2-5ページで複数のコントローラーにアサインされているときは、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジが有効となります。

Off(チェックしない):MIDIデータの受信がディセーブル(無効)になります。

Note: MIDI CC# = MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ・ナンバー

5-1: <1> T01-08, 5-2: <1> T09-16



5-1(2)c: MIDI Filter 1

Track 01 (Track Number):

Enable Program Change [Off, On]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable After Touch [Off, On]

MIDIアフタータッチ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable Damper [Off, On]

MIDI CC#64 ホールド(ダンパー・ペダル)を受信するかしないかを設定します。

Enable Portamento SW [Off, On]

MIDI CC#65 ポルタメント・オン/オフを受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック2～8、9～16の各トラックのMIDI Filter 1を設定します。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

5-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179

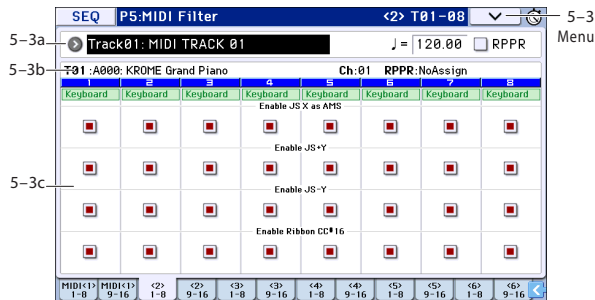
(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

5-1(2)a: Track Select, Tempo, RPPR

5-1(2)b: Track Info

(→p.131 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”参照)

5-3: <2> T01-08, 5-4: <2> T09-16



- 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

5-3(4)a: Track Select, Tempo, RPPR 5-3(4)b: Track Info

(→p.132 "2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16"参照)

5-3(4)c: MIDI Filter 2

Track 01 (Track Number):

Enable JS X as AMS [Off, On]

MIDI ピッチ・バンド・メッセージ(ジョイスティックX方向)の受信によって、JS Xに設定したAMSでの効果を設定します。(MIDI ピッチ・バンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません。)(→p.358[AMS List]参照)

Enable JS+Y [Off, On]

MIDI CC#1(ジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を受信するかしないかを設定します。

Enable JS-Y [Off, On]

MIDI CC#2(ジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を受信するかしないかを設定します。

Enable Ribbon CC#16 [Off, On]

MIDI CC#16(リアルタイム・コントロール・ノブ・アサインで設定)を受信するかしないかを設定します。

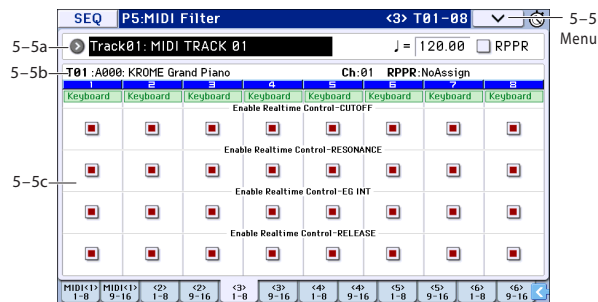
Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック2~8、9~16の各トラックのMIDI Filter 2を設定します。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

✓ 5-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176

5-5: <3> T01-08, 5-6: <3> T09-16



[SELECT]スイッチでRealtime Controls TONEモード選択時のノブ[1]～[4]での効果を受信するかを設定します。Realtime Controls Aモード選択時のノブ[1]～[4]のMIDIコントロールメッセージは固定です。

5-5(6)a: Track Select, Tempo, RPPR

5-5(6)b: Track Info

(→p.132 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”参照)

5-5(6)c: MIDI Filter 3

Track 01 (Track Number):

Enable Realtime Controls-CUTOFF [Off, On]

Realtime Controls TONEモード選択時のノブ[1]のMIDI CC#74 (本機のフィルター・カットオフ周波数)を受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Controls-RESONANCE [Off, On]

Realtime Controls TONEモード選択時のノブ[2]のMIDI CC#71 (本機のフィルター・レゾナンス・レベル)を受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Controls-EG INTENSITY [Off, On]

Realtime Controls TONEモード選択時のノブ[3]のMIDI CC#79 (本機のフィルターEGインテンシティ)を受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Controls-RELEASE [Off, On]

Realtime Controls TONEモード選択時のノブ[4]のMIDI CC#72 (本機のフィルター/アンプEGリリース・タイムを受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

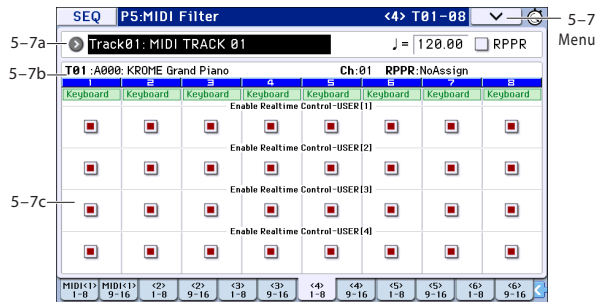
MIDIトラック2～8, 9～16の各トラックのMIDI Filter 3を設定します。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

✓ 5-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175

- 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

**5-7: <4> T01-08,
5-8: <4> T09-16**



[SELECT]スイッチでRealtime Controls USERモード選択時のノブ[1]～[4]での効果を受信するかを設定します。Realtime Controls Bモード選択時のノブ[1]～[4]の機能はP1: Controllers - Setupページで設定します。

**5-7(8)a: Track Select, Tempo, RPPR
5-7(8)b: Track Info**

(→p.132 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”参照)

5-7(8)c: MIDI Filter4

Track 01 (Track Number):

- Enable Realtime Controls-USER[1]** [Off, On]
- Enable Realtime Controls-USER[2]** [Off, On]
- Enable Realtime Controls-USER[3]** [Off, On]
- Enable Realtime Controls-USER[4]** [Off, On]

Realtime Controls USERモード選択時のノブ[1]～[4]に設定した、MIDIメッセージを受信するかないかを設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

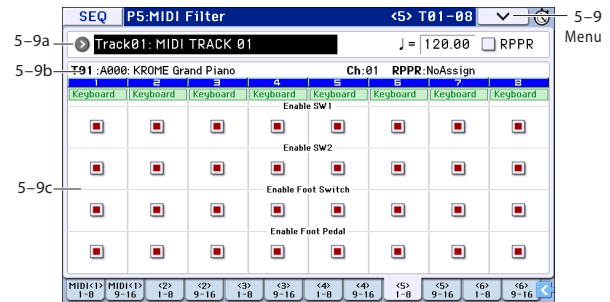
MIDIトラック2～8、9～16の各トラックのMIDI Filter 4を設定します。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

✓ **5-7(8): Menu Command**

- 0: Memory Status →p.175
- Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179

(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

**5-9: <5> T01-08,
5-10: <5> T09-16**



**5-9(10)a: Track Select, Tempo, RPPR
5-9(10)b: Track Info**

(→p.132 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”参照)

5-9(10)c: MIDI Filter5

Track 01 (Track Number):

- Enable SW1** [Off, On]
- Enable SW2** [Off, On]

[SW1]、[SW2] スイッチにコントロール・チェンジ SW1 Mod (CC#80) または SW2 Mod (CC#81) が設定されているときに、それらを送受信するかどうかを設定します。

Note: [SW1]、[SW2] に Portamento SW (CC#65) が設定されているときは、MIDI<1> ページにある Enable Portamento SW の設定が優先されます。

Note: [SW1]、[SW2] の機能は、P1: Controllers Setup ページで設定します。(→p.130参照)

- Enable Foot Switch** [Off, On]

ASSIGNABLE SWITCHの効果を受信するかないかを設定します。機能はGlobal P2: Controllers- Foot Controllers ページで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

- Enable Foot Pedal** [Off, On]

ASSIGNABLE PEDALの効果を受信するかないかを設定します。機能はGlobal P2: Controllers- Foot Controllers ページで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

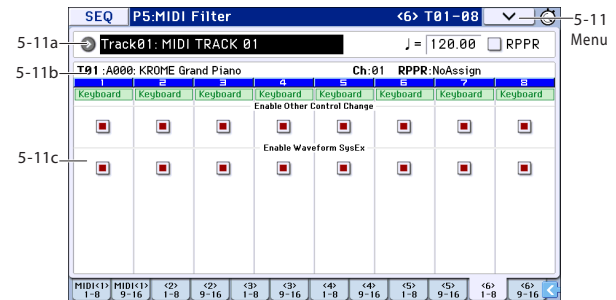
MIDIトラック2～8、9～16の各トラックのMIDI Filter 5を設定します。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

✓ **5-9(10): Menu Command**

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175

- 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) → p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

5-11: <6> T01-08, 5-12: <6> T09-16



5-11(12)a: Track Select, Tempo, RPPR 5-11(12)b: Track Info

(→p.132 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”参照)

5-11(12)c: MIDI Filter6

Track 01 (Track Number):

Enable Other Control Change Messages [Off, On]

前述のMIDI Filterの項目で該当しないMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable Waveform SysEx [Off, On]

プログラムの発音中に、オシレーターが使用するマルチサンプルを任意に切り替えるMIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック2～8、9～16の各トラックのMIDI Filter 6を設定します。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

✓ 5-11(12): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) → p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

SEQ P6: Track Edit

6-1: Track Edit



MIDIトラック1～16、マスター・トラックをエディットします。

MIDIトラックについては、ノートやコントロール・チェンジなどの各種データをイベント単位で移動、挿入や削除したり、指定した小節やトラックをコピー、移動、挿入や削除することができます。その他、ステップ・レコーディングもこのページで行います。

マスター・トラックについては、マスター・トラックのテンポや拍子がエディットできます。

Note: トラック・エディット(やステップ・レコーディング)は、“Track Select”でエディットするトラックを選び、“From Measure”、“To End of Measure”でエディットする範囲を指定します。そしてメニューから各コマンドを選び、エディットを行います。トラック・エディットに関するメニュー・コマンドは、p.180を参照してください。

6-1a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

6-1b: Track Info

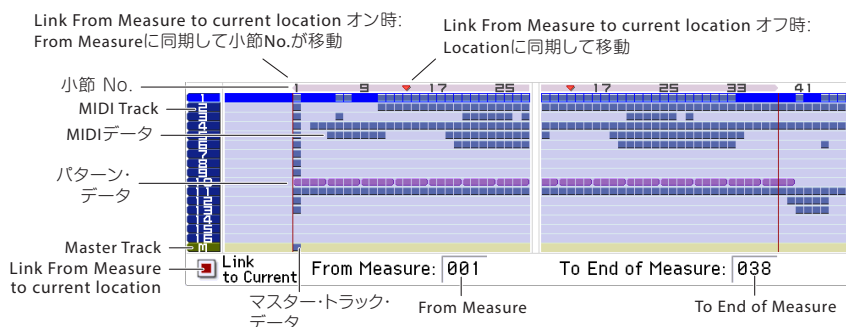
(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

(→p.132 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”参照)

6-1c: Track data Map, From Measure, To End of Measure

Track data Map

演奏データの有無、エディットする範囲等を表示します(“Track Select”で選んでいるトラックが反転します)。



From Measure [001...999]

To End of Measure [001...999]

エディット(またはコピー元となる)やステップ・レコーディングする小節の範囲を指定します。

“From Measure”で始めの小節を、“To End of Measure”で終わりの小節を指定します。

Link to current location (Link From Measure to current location) [Off, On]

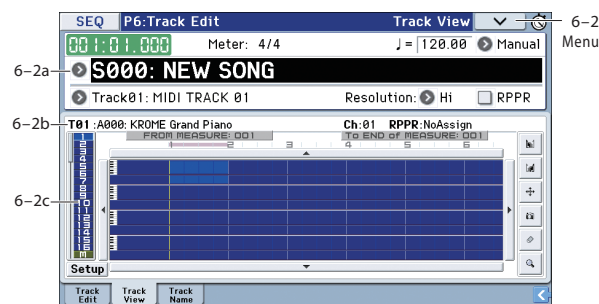
チェックを付けたら、ロケーションに“From Measure”の設定がリンクし、表示されるトラックのロケーションも変わります。プレイバック/レコーディング中も追従し、切り替わります。

6-1: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Step Recording →p.180
- 3: Event Edit →p.181
- 4: Piano Roll →p.183
- 5: Set Song Length →p.188
- 6: Erase Track →p.188
- 7: Copy Track →p.188
- 8: Bounce Track →p.188
- 9: Erase Measure →p.189
- 10: Delete Measure →p.189
- 11: Insert Measure →p.190
- 12: Repeat Measure →p.190
- 13: Copy Measure →p.191
- 14: Move Measure →p.191
- 15: Create Control Data →p.192
- 16: Erase Control Data →p.193
- 17: Quantize →p.193
- 18: Shift/Erase Note →p.194
- 19: Modify Velocity →p.195
- 20: FF/REW Speed →p.176
- 21: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 22: Create Exclusive Data →p.195
- 23: Erase Exclusive Data →p.195

(→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

6-2: Track View



MIDIトラック1~16、マスター・トラックをエディットします。このページでは、トラックごとにノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のイベント情報を大まかに表示します。トラック・ビュー・エリアで、ドラッグして、トラックと小節範囲を選択し、トラックのムーブ(移動)、コピー、イレース(消去)等が行えます。小節単位のエディットが可能です。また、ドラッグで選択した範囲を、各メニュー・コマンドでエディットすることができます。

6-2a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

6-2b: Track Info

(→p.117 "0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR"参照)

(→p.132 "2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16"参照)

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

エディットするトラックを選びます。トラック・ビュー・エリアを押すと、この"Track Select"の設定が切り替わります。トラックが切り替わるとき、表示が一瞬、青色に変わります。また、ここでトラックを切り替えると、トラック・ビュー・エリアの選択範囲を示すハイライト表示の範囲も移動します。

6-2c: Track View Area

トラック・ビュー・エリア

トラックごとにノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のイベント情報を表示します。(下図参照)

ハイライトされた小節がエディット対象です。上段のFROM MEASUREとTo END of MEASUREに範囲が表示されます。

小節単位での小節やトラックの移動、コピー、消去が行えます。

Note: ツール・ボックスのツールが選択されていないときは、小節の範囲指定はできません。

トラック・ビュー・エリア・セレクト

トラック・ビュー・エリアのトラック情報です。左側のバーの範囲が、トラック・ビュー・エリアに表示されている4つのトラックです。ハイライトされたトラック・ナンバーがエディット対象トラックです。

トラック・ナンバーに触れると、トラックの表示範囲が変わります。

また、Track View Setupダイアログでトラックの並び順を変えることができます。

スクロール・ボタン

- トラック・ビュー・エリアの、トラックまたは小節をスクロールして移動して表示します。移動したい方向のスクロール・ボタンを押すか、トラック・ビュー・エリア内で押し、ボタンの外側へドラッグしてもスクロールします。

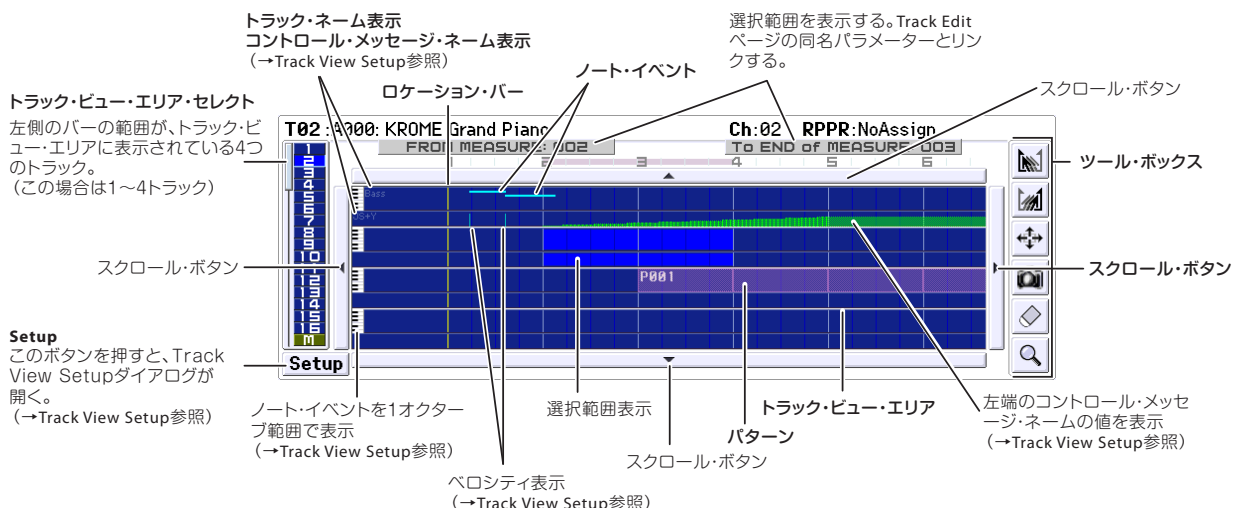
ツール・ボックス

スタート・ポイント・セレクト・ツール

エディットする小節範囲の先頭小節 (FROM MEASURE) を設定します。

このツールを選び、トラックの小節を押して先頭小節(とトラック)を設定します。先頭小節を押したまま、右側にドラッグして離すと、離れたところが選択範囲の後尾小節になります。ドラッグ中に、スクロール・ボタンをまたぐと、選択を継続したまま小節を移動することができます。

複数の小節が選択されているときに、1小節だけを選ぶには、1秒程度、押し続けることで、押し続けている1小節だけが選ばれます。



Note: 選択時、上段のFROM MEASUREまたはTo END of MEASUREが、一瞬、青色に変わり、選択した小節ナンバーを表示します。

エンド・ポイント・セレクト・ツール

エディットする小節範囲の後尾小節(To END of MEASURE)を設定します。

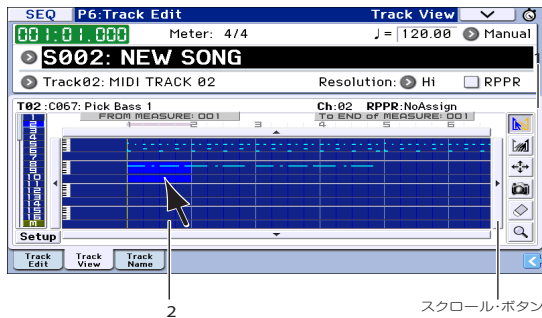
このツールを選び、トラックの小節を押して後尾小節(とトラック)を設定します。後尾小節を押したまま、左側にドラッグして離すと、離れたところが選択範囲の先頭小節になります。ドラッグ中に、スクロール・ボタンをまたぐと、選択を継続したまま小節を移動することができます。

複数の小節が選択されているときに、1小節だけを選ぶには、1秒程度、押し続けることで、押し続けている1小節だけが選ばれます。

Note: 選択時、上段のTo END of MEASUREまたはFROM MEASUREが、一瞬、青色に変わり、選択した小節ナンバーが表示されます。

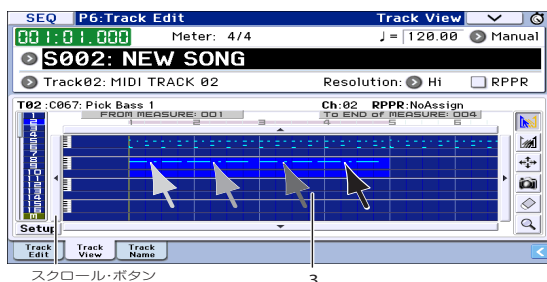
例) スタート・ポイント・セレクト・ツールによる範囲指定

1. ツールを押します。
2. 範囲指定をするトラックの先頭小節を押します。



3. 押したまま、範囲指定をする最後の小節までドラッグして、離します。

ドラッグしたまま、スクロール・ボタンの上、またはまたぐと、小節表示が移動します。
エディット範囲が選択され、ハイライト表示になります。



例) エンド・ポイント・セレクト・ツールによる範囲指定

1. ツールを押します。
2. 範囲指定をするトラックの最後の小節を押します。
3. 押したまま、範囲指定をする先頭小節までドラッグして、離します。

ドラッグしたまま、スクロール・ボタンの上、またはまたぐと、小節表示が移動します。
エディット範囲が選択され、ハイライト表示になります。

ムーブ・ツール

範囲を設定した小節のイベントを移動(ムーブ)します。

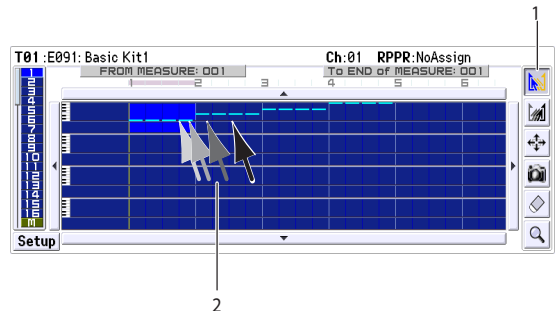
ツールで移動する範囲を指定し、このツールを選びます。そして移動先の小節を押す、またはドラッグすると指定した範囲の小節が移動します。

移動先にデータがある場合は、Drag Moveダイアログが表示され、データを上書きするか、移動先のデータも残すかを選択します。

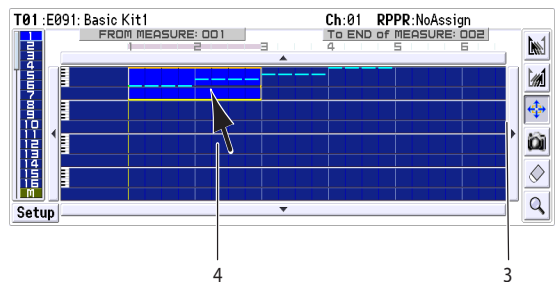
Note: この移動は、メニュー・コマンド“Move Measure”で“Mode”をStayにして実行する場合と同等です。(→p.191参照)

例) 1～2小節のイベントを5～6小節目に移動する

1. ツールを押します。
2. エディット範囲の1～2小節までをドラッグし、範囲を指定します。



3. ツールを押します。
4. 移動先の先頭小節5小節目を押します。または、ドラッグして移動します。

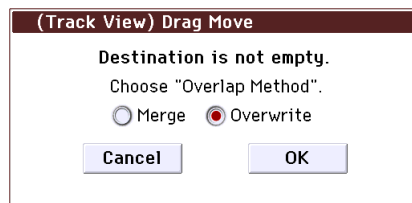


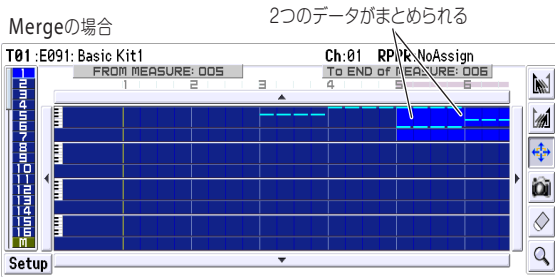
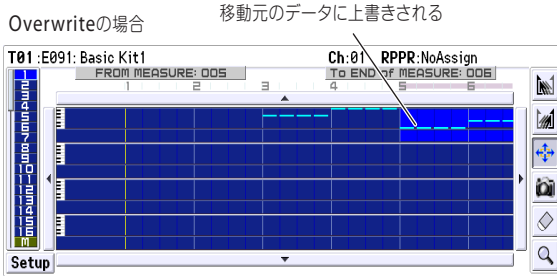
5. この例では、移動先の小節にイベントがあるため、Drag Moveダイアログが表示されます。

Overwriteは、移動先のデータを移動元のデータで上書きします。Mergeは、移動元と移動先のデータが1つにまとめられます。

OKボタンを押すと、移動が実行されます。

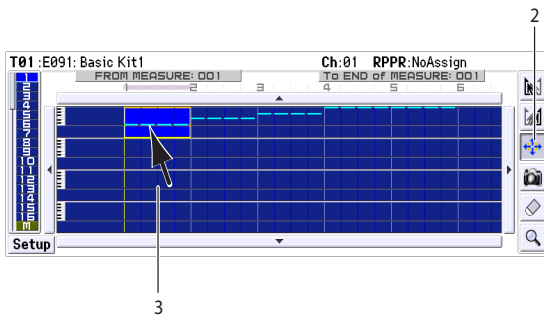
移動先の小節にイベントがないときは、このダイアログは表示されずに、直ちに移動します。



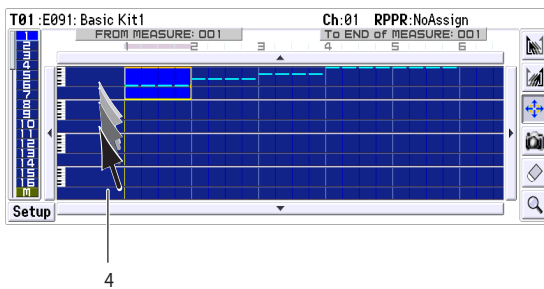


例) 1トラック全体のデータを移動する

1. ロケーションを先頭に戻します。
2. ツールを押します。
3. 移動するトラックの1小節目の左側を押します。



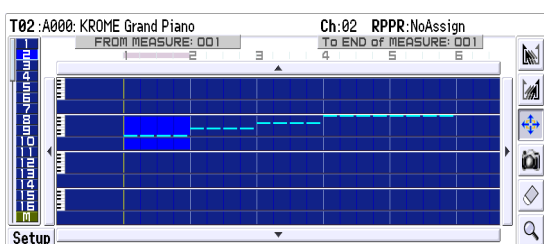
4. 押したまま、移動先のトラックまでドラッグして、離します。



移動先の小節にイベントがあるときは、Drag Moveダイアログが表示されます。

Overwriteは、移動先のデータを移動元のデータで上書きします。Mergeは、移動元と移動先のデータが1つにまとめられます。OKボタンを押すと、移動が実行されます。

移動先の小節にイベントがないときは、このダイアログは表示されずに、直ちに移動します。



コピー・ツール

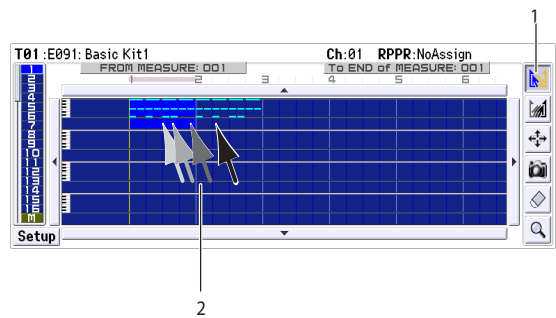
選択した小節のイベントをコピーします。

ツールでコピー範囲を指定し、このツールを選びます。そして移動先の小節を押す、またはドラッグすると指定した範囲の小節がコピーされます。コピー先のデータは常に上書きされます。

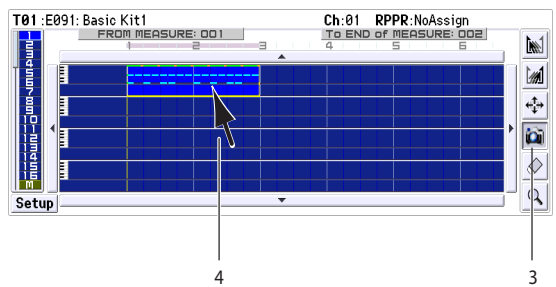
Note: この動作は、メニュー・コマンド“Copy Measure”と同等です(→p.191)。

例) 1～2小節のイベントを3～4小節目にコピーする

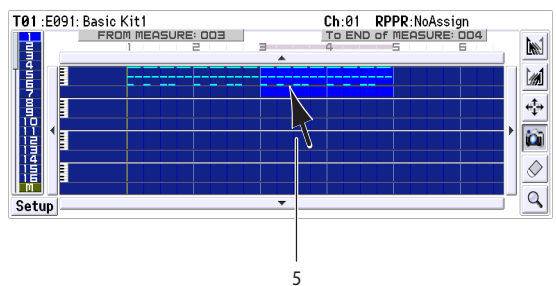
1. ツールに触れます。
2. エディット範囲の1～2小節までをドラッグして、範囲を設定します。



3. ツールを押します。
4. コピー先の先頭小節3小節目を押します。または、ドラッグして移動します。



コピーが実行されます。



5. 引き続き、コピー先を押すことによって、連続してコピーすることもできます。

例) 1トラック全体のデータをコピーする

1つのトラック全体のデータを他のトラックにコピーすることができます。「例)1トラック全体のデータを移動する」を参照してください。手順2で、 ツールを選択してください。

◆ イレース・ツール

選択した小節のイベントを消去(イレース)します。

このツールを選び、消去したい小節を押します。それらの小節のイベントが消去されます。

この動作は、メニュー・コマンド“Erase Measure”で“Kind” All設定時と同等です(→p.189)。

例) イベントを消去する

1. ツールを押します。
2. 消去するイベントがある先頭小節を押し、後尾小節までドラッグします。隣り合ったトラックは連続して選べます(“Track No.”)。または、1小節ずつを押して、消去します。

例) 1トラック全体のデータを消去する

1つのトラック全体のデータを消去することができます。

◆ ツールを押し、消去するトラックの1小節目の左側を押します。データが消去されます。

🔍 ピアノ・ロール・ジャンプ

トラック1~16選択時にこのボタンを押すと、ピアノ・ロール・エディットへ移動します。

Note: これは、メニュー・コマンド“Piano Roll”を選択するのと同様の動作です。(→p.183参照)

Note: イベントが入っていないトラックに対して、このボタンを押す、またはメニュー・コマンド“Piano Roll”を選択して、Piano Rollダイアログを開くとき、ソングの長さの小節分(初期設定で64小節)のトラックを作成してから、Piano Rollダイアログが開きます。

マスター・トラックを選択しているときは、イベント・エディットへ移動します。

スクロール・ボタン

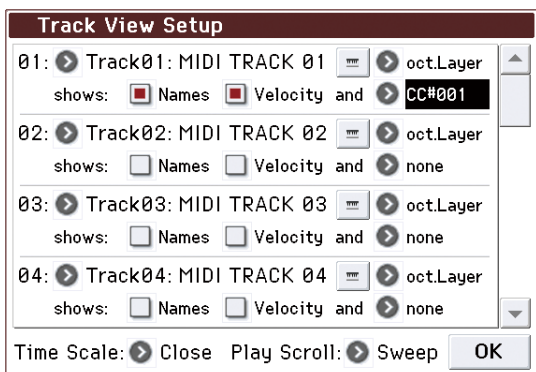
このボタンを押すことで、表示している範囲以外のトラックや小節に移動します。なお、このボタンの上に直接触れなくても、トラック・ビュー・エリアから、これらのボタンをまたぐように外側にドラッグすると、ボタンが押された状態になり、移動します。

スクロール・ボタンによる横方向の表示切り替えは、Track View Setupダイアログの“Play Scroll”の設定に従います。

Setupボタン

Setupボタンを押すと、トラック・ビュー・エリアの表示方法を設定するTrack View Setupダイアログを表示します。

Track View Setupダイアログ



Track No.

表示するトラックの順番を設定します。通常、01~16に対してTrack01~Track16を設定します。表示したいトラックが、離れているときなどに並べ替えます。

Note Display

[oct.Layer, All Notes, C-1~...G#8~, Auto]

ノート・イベントの表示方法を設定します。

oct.Layer: すべてのオクターブのノート・イベントを1オクターブの範囲にまとめて表示します。例えば、C4、C5、C6の異なるオクターブのノート・イベントは、同じドット・ライン(Cの位置)に表示されます。

All Notes: 1ドット・ラインを1オクターブとして表示します。例えば、C4、E4、G4などの同一オクターブの音は、同じドット・ラインに表示されます。

C-1~... G#8~: 選択した1オクターブのノート・イベントのみを表示します。1ドット・ラインで1音を表示します。

Auto: 表示されているノート・イベントのほとんどの音程が1オクターブ以内のときは、1ドット・ラインで1音を表示し、1オクターブ以上のときは、All Notesで表示します。

shows:

各トラック・ビュー・エリアの左端および下部に表示するトラック情報を設定します。

Names

[Off, On]

チェック・ボックスをチェックすると、トラック・ネームと、選択したコントロール・イベントの種類を、トラック・ビュー画面の左側に表示します。

Velocity

[Off, On]

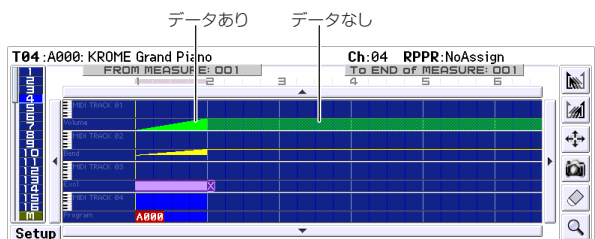
チェック・ボックスをチェックすると、ノート・イベントのベロシティ値を表示します。和音のときは、その中の最高値を表示します。

and

[none, PolyAfter, CC#000...CC#119, Program, AfterT, Bend, Exclusive]

表示するコントロール・チェンジ等の情報を選択します。何も表示しないときは、noneを設定します。

- 緑: 効果のある区間を面塗り表示(コントロール・チェンジ、Poly After、After Touch)
- イベントがあるところは、実線または面塗りで表示し、効果が継続している部分は網目で表示します。網目の表示は、イベントがある部分がトラック・ビュー・エリアに表示されていない場合は表示しません。
- 黄色線: Pitch Bend: 効果のある区間を面塗り表示
- システム・エクスクルーシブ・メッセージ:
- 赤: プログラム・チェンジ: バンク・ナンバーを表示



Time Scale

[Close, Wide]

トラック・ビュー・エリアの時間軸方向のスケールを設定します。

Close: 例えば、4/4拍子のときは4~5小節を表示します。

Wide: 例えば、4/4拍子のときは8~9小節を表示します。

Play Scroll [Sweep, Crawl]

プレイバック時のトラック・ビュー・エリアの切り替わり方を設定します。

Sweep: ロケーション・バー(黄色縦線)が、トラック・ビュー・エリアの最後に到達した時点で、次の小節とロケーション・バーが左側に移動します。

Crawl: 1小節ごとに移動します。ロケーション・バーの位置は固定です。

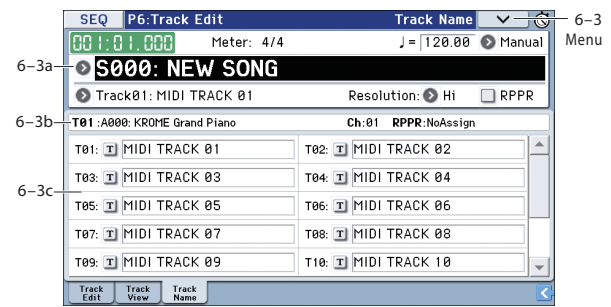
Note: エディット時に、左右方向の表示スクロール・ボタンを押したときの表示の仕方もここでの設定に従います。

6-2: Menu Command

- 0: Memory Status → p.175
- 1: Exclusive Solo → p.69
- 2: Step Recording → p.180
- 3: Event Edit → p.181
- 4: Piano Roll → p.183
- 5: Set Song Length → p.188
- 6: Erase Track → p.188
- 7: Copy Track → p.188
- 8: Bounce Track → p.188
- 9: Erase Measure → p.189
- 10: Delete Measure → p.189
- 11: Insert Measure → p.190
- 12: Repeat Measure → p.190
- 13: Copy Measure → p.191
- 14: Move Measure → p.191
- 15: Create Control Data → p.192
- 16: Erase Control Data → p.193
- 17: Quantize → p.193
- 18: Shift/Erase Note → p.194
- 19: Modify Velocity → p.195
- 20: FF/REW Speed → p.176
- 21: Set Location (Set Location for Locate Key) → p.176
- 22: Create Exclusive Data → p.195
- 23: Erase Exclusive Data → p.195

(→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

6-3: Track Name



各トラックに名前をつけます。

6-3a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

6-3b: Track Info

(→p.117 "0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR"参照)

6-3c: Track Names

T01...T16 [Track name]

MIDIトラックをリネームします。

テキスト・エディット・ボタンを押してダイアログを表示し、文字を入力します。24文字まで入力が可能です。リネームの方法はOG p.117を参照してください。

6-3: Menu Command

- 0: Memory Status → p.175
- 1: Exclusive Solo → p.69
- 2: Step Recording → p.180
- 3: Event Edit → p.181
- 4: Piano Roll → p.183
- 5: Set Song Length → p.188
- 6: Erase Track → p.188
- 7: Copy Track → p.188
- 8: Bounce Track → p.188
- 9: Erase Measure → p.189
- 10: Delete Measure → p.189
- 11: Insert Measure → p.190
- 12: Repeat Measure → p.190
- 13: Copy Measure → p.191
- 14: Move Measure → p.191
- 15: Create Control Data → p.192
- 16: Erase Control Data → p.193
- 17: Quantize → p.193
- 18: Shift/Erase Note → p.194
- 19: Modify Velocity → p.195
- 20: FF/REW Speed → p.176
- 21: Set Location (Set Location for Locate Key) → p.176
- 22: Create Exclusive Data → p.195
- 23: Erase Exclusive Data → p.195


(→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

SEQ P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)



Sequencerモードでのアルペジエーターの動作を設定します。ソングごとに設定できます。Sequencerモードでは、Combinationモード同様に、2つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。

キー・スプリットした2つの音色に別々のアルペジオ・パターンをかけたり、ベロシティによって、2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなど、さまざまな効果的な設定が可能です。



Sequencerモードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングのときにアルペジエーターによって展開したノート・オン/オフなどの演奏データをレコーディングすることができます。このときレコーディングしながら、アルペジオ・パターンやパラメーターを変えたり、REALTIME CONTROLS [SELECT] スイッチでARPを選択し、ノブを操作してアルペジオ・パターンを変化させることができます。

 アルペジエーターとシーケンサーのテンポは独立して設定できません。

“MIDI Clock”(Global P1:1-1a) がInternal のとき、内蔵シーケンサーのスタートのタイミングで、アルペジエーターを同期させることができます。(→OG p.96「アルペジエーターの同期について」参照)

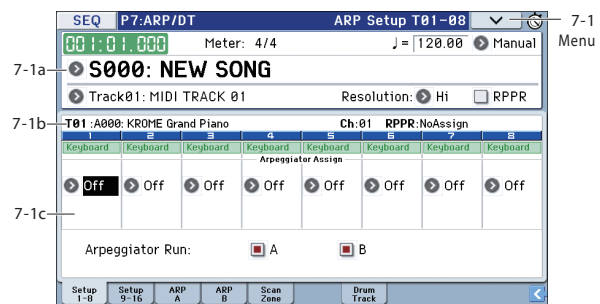
- アルペジエーターをオンにして、 (START/STOP) スイッチを押すと、アルペジエーターがシーケンサーのタイミングに同期します。
-  (START/STOP) スイッチを押すと、シーケンサーと共にアルペジエーターもストップします。アルペジエーターのみをストップさせるときは、[ARP] スイッチをオフにします。

また、アルペジエーターの“Key Sync”がオフのとき、[ARP] スイッチをオンにして、シーケンサーのリアルタイム・レコーディング前のプリカウント中に鍵盤でアルペジエーターを動作させると、レコーディング開始と同時にパターンの先頭からアルペジエーターによる演奏がレコーディングされます。

 “MIDI Clock”がExternal MIDIまたはExternal USBのときは、MIDI INまたはUSB 端子に接続した外部MIDI機器が出力する、MIDIリアルタイム・クロック・コマンドによって同様にコントロールできます。
この場合、シーケンサーのスタート/ストップは本体シーケンサーの (START/STOP) スイッチでも行えます。

7-1: ARP Setup T01-08

7-2: ARP Setup T09-16



7-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

7-1(2)b: Track Info

(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

7-1(2)c: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run A, B

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

トラック1～8、9～16にアルペジエーターAまたはBをアサインします。[ARP] スイッチがオンのとき、“Arpeggiator Run A, B”と、ここでの設定に従い、設定したトラックのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーターAが動作します。Arpeggiator Aページでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーターBが動作します。Arpeggiator Bページでアルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

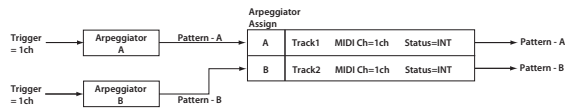
リアルタイム・レコーディングするトラックにAまたはBのアルペジエーターを設定します。複数のトラックにアルペジエーターを設定した場合、設定したすべてのトラックがアルペジエーターによって発音します。

A, BをMIDIチャンネルの違う2つのトラックに設定して、一方は鍵盤からコントロールし、もう一方はMIDI INに接続した外部MIDI機器によりコントロールすることもできます。マルチトラック・レコーディング(Multi REC)により2つのアルペジエーターで展開したノート・データを同時にレコーディングすることもできます。

例1) トラック1, 2の“MIDI Channel”(Seq 3-1(2)c)を01に、“Status”(Seq 3-1(2)c)をINTに設定します。トラック1にアルペジエーターAを、トラック2にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B”をチェックします。“Track Select”でTrack01を選びます。

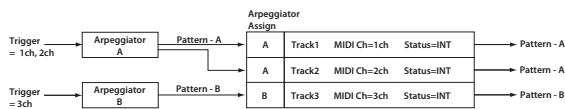
[ARP] スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1, 2が同時に発音します。

[ARP] スイッチをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1にはアルペジエーターAが、トラック2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。



例2) トラック1、2、3の“MIDI Channel”(Seq 3-1(2)c)の設定をそれぞれ01、02、03に、“Status”(Seq 3-1(2)c)をINTに設定します。トラック1、2にアルペジエーターAを、トラック3にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B”にチェックをします。

- “Track Select”でTrack01を選びます。
[ARP]スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1が発音します。
[ARP]スイッチをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。
- “Track Select”でTrack02を選びます。
[ARP]スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック2が発音します。
[ARP]スイッチをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。
- “Track Select”でTrack03を選びます。
[ARP]スイッチがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック3が発音します。
[ARP]スイッチをオンにして鍵盤を弾くと、アルペジエーターBが動作し、トラック3が発音します。
- “Track Select”でTrack01を選び、トラック1、2のアルペジエーターAを動作させて発音し、本機のMIDI INに接続した外部MIDI機器でMIDIチャンネル3でノート・データを送信してトラック3のアルペジエーターBを動作、発音させることもできます。



シーケンサーをプレイバックしたときのノートにはアルペジエーターはかかりません。

MIDI アルペジエーターA、Bをアサインしたトラック1～16は、各トラックの“Status”(Seq 3-1(2)c)がINT、BTHのとき、各トラックの“MIDI Channel”(Seq 3-1(2)c)の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。BTH、EXT、EX2のときは、各トラックの“MIDI Channel”でMIDIノート・データを送信します。
このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDIチャンネルは、アルペジエーターA、Bをそれぞれアサインしているトラック1～16の“MIDI Channel”すべてで行えます。

MIDI ローカル・コントロール(“Local Control On” Global P1:1-1a)がオフのとき、本体の鍵盤演奏では内蔵音源が発音しないだけでなく、アルペジエーターやドラム・トラックのトリガーもできません。ただし、MIDI INからのノート・オンでは、トリガーすることができます。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

アルペジエーターのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。(→ p.386)

Arpeggiator Run A, B [Off, On]

[ARP]スイッチがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが“Arpeggiator Assign”でトラックに設定されている場合に起動します。

アルペジエーターがオンの状態でA、Bそれぞれのオン/オフを設定できます。

✓ **7-1(2): Menu Command**

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) → p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
 - 12: Copy Arpeggiator →p.71
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

7-3: Arpeggiator-A, 7-4: Arpeggiator-B



7-3(4)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

7-3(4)b: Track Info

(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

7-3(4)c: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern* [P0...P4, U0000(INT)...U0899(INT), U0900(USER)...U1027(USER)]

Octave* [1, 2, 3, 4]

Resolution* [♪₃, ♪, ♪₃, ♪, ♪₃, ♪, ♪₃, ♪]

Gate [000...100%, Step]

Velocity [001...127, Key, Step]

Swing [-100...+100%]

Sort* [Off, On]

Latch* [Off, On]

Key Sync.* [Off, On]

Keyboard* [Off, On]

ソングのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(→p.55 “PROG P7: ARP/DT (Arpeggiator/Drum Track)”参照)

* これらのパラメーターは「0-5(6)d: Arpeggiator A (B)」でも設定できます。

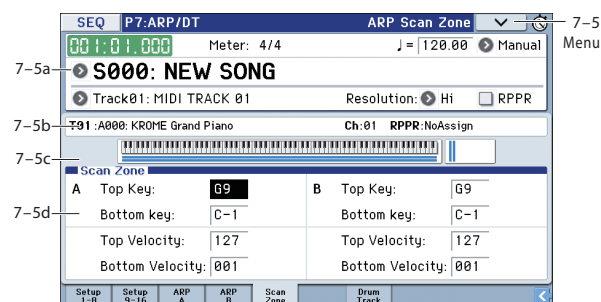
✓ 7-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179
- 12: Copy Arpeggiator →p.71

(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

7-5: ARP Scan Zone

アルペジエーターA、Bをそれぞれ動作させるノート、ベロシティの範囲を設定します。



7-5a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR

7-5b: Track Info

(→p.117 “0-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Resolution, RPPR”参照)

7-5c: Zone Map

Zone Map

アルペジエーターA、BのそれぞれScan Zoneの範囲を表示します。(→p.99[7-5b: Zone Map]参照)

7-5d: Scan Zone

A; B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターA(B)が動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。“Top Key”ではその上限、“Bottom Key”ではその下限を設定します。

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

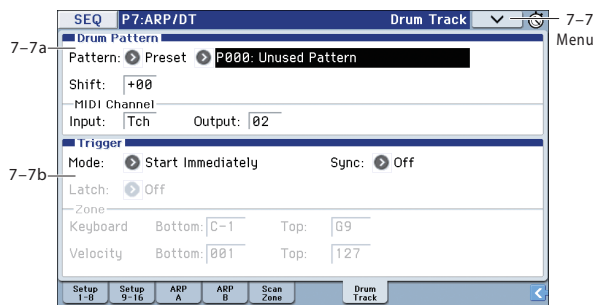
アルペジエーターA(B)が動作するベロシティの範囲を設定します。“Top Velocity”ではその上限、“Bottom Velocity”ではその下限を設定します。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

7-5: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Song →p.175
 - 3: Delete Song →p.175
 - 4: Copy From Song →p.175
 - 5: Load Template Song →p.175
 - 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 9: GM Initialize →p.177
 - 10: Copy From Combination →p.178
 - 11: Copy from Program →p.179
 - 12: Copy Arpeggiator →p.71
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

7-7: Drum Track



ドラム・トラック機能に関するパラメーターの構成はコンビネーション同様です。ドラム・トラック・プログラムはトラック1～16の任意のトラックに設定します。

ただし、コンビネーションがグローバルMIDIチャンネルでドラム・トラック・パターンをトリガーするのに対し、ソングはDrum Pattern “Input” で設定するMIDIチャンネルでトリガーします。通常、Tchに設定します。Tchに設定すると、“Track Select”で選択しているトラックのMIDIチャンネルに自動的に一致させて、トリガーすることができます。

Sequencerモードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングにドラム・トラック機能を使用することができます。

ドラム・トラック・パターンが出力するノート・オン/オフをトラックやパターンのイベントとしてレコーディングできます。

⚠ 内蔵シーケンサーからのノート・データをトリガーとして、ドラム・トラック機能によるパターン等をスタートすることはできません。

オート・ソング・セットアップ機能を使用して、プログラムやコンビネーションでドラム・トラック機能を使った曲のアイデアを、すぐにリアルタイム・レコーディングすることができます。(→p.115)

ドラム・トラックのMIDI送受信

Sequencerモードのドラム・トラック機能は、以下のMIDIチャンネルで送受信します。

受信: ソングごとに設定するDrum Pattern “Input” で設定するMIDIチャンネルで受信します。通常、Tchに設定して、本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。

送信: ソングごとに設定するDrum Pattern “Output”のMIDIチャンネルで送信します。ドラムス・プログラムを設定したMIDIトラックのMIDIチャンネルに合わせます。

トラックの“Status”がBTH、EXTまたはEX2のときは、ドラム・トラック・パターンのノート・データ等を送信します。

ローカル・コントロール(“Local Control On” Global P1:1-1a)がオフのとき、本体の鍵盤演奏では内蔵音源が発音しないだけでなく、アルペジエーターやドラム・トラックのトリガーもできません。ただし、MIDI INからのノート・オンでは、トリガーすることができます。

7-7a: Drum Pattern

Pattern [Preset, User]
[(Preset): P000...P605, (User): U000...U999]

ドラム・パターンを選びます。

Preset/User No.	内容
P000	Off
P001...P605	プリセット・ドラム・パターン
U000...U999	ユーザー/プリロード・ドラム・パターン用

- U000～U999は書き込み可能です。Sequencerモードで作成したパターンをユーザー・ドラム・パターンにコンバートすることができます。ユーザー・ドラム・パターンの作成方法は「Convert to Drum Trk Pattern」(→p.200)を参照してください。

Shift [-24...+00...+24]

ドラム・パターンを半音単位で設定します。ドラムキットのインストゥルメントが変わることになります。

MIDI Channel

Input [01...16, Tch]

ドラム・パターンをトリガーするMIDIチャンネルを設定します。

Tch: “Track Select”(Seq 0-1(2)a)で選択しているトラックのMIDIチャンネル(Seq 3-1(2)c)にMIDIチャンネルを自動的に一致させて、トリガーします。

“Trigger Mode” Wait KBD Trig設定時、ここで設定したMIDIチャンネルが設定されたトラックを“Track Select”で選択すると、鍵盤でトリガーします。また、一致するMIDIチャンネルのMIDI INからの入力に対してドラム・トラックがトリガーします。

Output [01...16, Tch]

ドラム・パターンのMIDIデータを送信するMIDIチャンネルを設定します。ドラム・パターンは、このMIDIチャンネルと同じチャンネルに設定されているトラックのプログラムで発音します。

Tch: “Track Select”(Seq 0-1(2)a)で選択しているトラックのMIDIチャンネル(Seq 3-1(2)c)にMIDIチャンネルを自動的に一致させて、出力します。

パターン・データを外部に送信するかは、“Output”MIDIチャンネルと一致するトラックの“Status”設定に従います。

7-7b: Trigger

Trigger Mode [Start Immediately, Wait KBD Trig]

Start Immediately: [DRUM TRACK]スイッチを押してオンになると(LED点灯)、ドラム・パターンが“Sync”の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: [DRUM TRACK]スイッチを押してオンになると(LED点滅)、ドラム・パターンが待機状態になります。MIDI Channel “Input”に一致する“Track Select”を選び鍵盤を弾く、また、一致するMIDIチャンネルのMIDIノート・オンを受信すると“Sync”の設定に従ってドラム・パターンがスタートします。

⚠ Start Immediatelyを設定時、[DRUM TRACK]スイッチは常にOFFで保存されます。

Sync [Off, On]

Off: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期しないで、すぐにドラム・パターンがスタートします。

On: 動作中のアルペジエーターにドラム・パターンが同期します。

Note: 動作中のドラム・パターンにアルペジエーターが同期する、またはしないかはP7-3(4)c: Arpeggiator-A(B) Setup "Key Sync"で設定します。

Latch [Off, On]

"Trigger Mode"がWait KBD Trigのときに有効です。

Off: [DRUM TRACK]スイッチをオン(LED点滅)にして、ノート・オン(鍵盤を弾く)でパターンが開始します。ノート・オフ(鍵盤から指を離す)で停止します。

On: [DRUM TRACK]スイッチをオン(LED点滅)にして、ノート・オン(鍵盤を弾く)でパターンが開始します。ノート・オフ(鍵盤から指を離す)でもパターンは再生を続けます。[DRUM TRACK]スイッチをオフ(LED消灯)にすると停止します。

Zone:

Keyboard

Bottom [C-1...G9]

Top [C-1...G9]

"Trigger Mode"がWait KBD Trigのときに有効です。

ドラム・パターンが開始する音域を設定します。

Velocity:

Bottom [001...127]

Top [001...127]

"Trigger Mode"がWait KBD Trigのときに有効です。

ドラム・パターンがスタートするベロシティ範囲を設定します。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12)

ドラム・トラック機能の同期について

Trigger "Sync" パラメーター

ドラム・トラックのTrigger "Sync"パラメーターの設定によってドラム・トラックのトリガー・タイミングが異なります。

On(チェックする): ベースとなるテンポに対して、トリガーのタイミングがビート(拍)単位でクオンタイズされます。

Off(チェックしない): "Trigger Mode" Start Immediately 設定時は[DRUM TRACK]スイッチを押したタイミングでトリガーします。Wait KBD Trig 設定時は、鍵盤を押したタイミングでトリガーします。

アルペジエーター、Sequencerモードでのソング、パターン、RPPR演奏との同期

動作中のアルペジエーターや、プレイ中のソング、パターン、RPPRの演奏タイミングにドラム・トラック・パターンを同期させて演奏したり、レコーディングする場合は、Trigger "Sync"をOnにします。

Trigger "Sync"Off: "Trigger Mode" Start Immediately 設定時は[DRUM TRACK]スイッチを押したタイミングでドラム・トラック・パターンがトリガーします。Wait KBD Trig 設定時は、鍵盤を押したタイミングでドラム・トラック・パターンがトリガーします。動作中のアルペジエーターや、プレイバック中のソング、パターン、RPPRには同期しません。

Trigger "Sync"On: プレイバック中のソング、パターン、RPPRの演奏タイミングに、小節の単位で同期してトリガーします。動作中のアルペジエーター(Sequencerモードではソング、パターン停止時)の演奏タイミングに、ビート(拍)単位で同期してトリガーします。

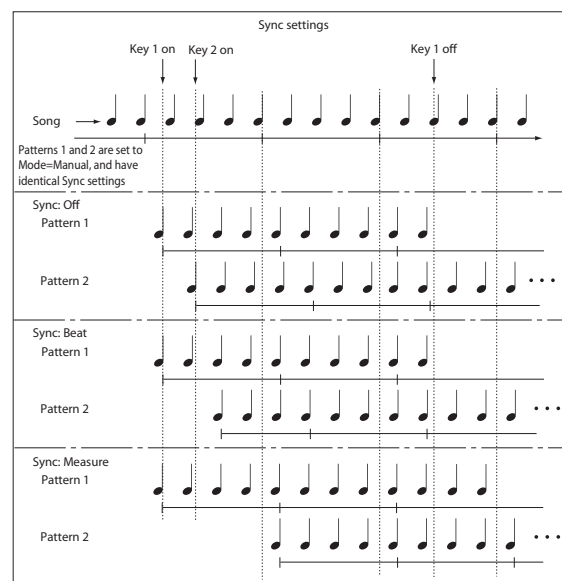
Note: 動作中のドラム・トラック機能にアルペジエーターを同期させるには"Key Sync"(Prog/Combi/Seq P7)で設定します。

Note: 動作中のドラム・トラック機能にRPPRによるパターン演奏を同期させるときは、"Sync"(Seq P10: Pattern/RPPR- RPPR Setupページ)をBeatまたはMeasureに設定します。

7-7: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Rename Song →p.175
- 3: Delete Song →p.175
- 4: Copy From Song →p.175
- 5: Load Template Song →p.175
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) →p.176
- 7: FF/REW Speed →p.176
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 9: GM Initialize →p.177
- 10: Copy From Combination →p.178
- 11: Copy from Program →p.179
- 12: Copy Drum Track →p.70
- 13: Erase Drum Track Pattern →p.70

(→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)



ソングとの同期

Sequencerモードでのソングおよびパターンとの同期

- [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押すと、シーケンサーとともにドラム・トラック機能も停止します。
- レコーディングの開始と同時にドラム・トラック機能をスタートさせるときは、レコーディング前のプリカウント中に [DRUM TRACK] スイッチを押す(“Trigger Mode” Start Immediately時)、または鍵盤を弾きます(“Trigger Mode” Wait KBD Trig時)。ドラム・トラック・パターンは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。

スレーブ

KROMEのシーケンサーを、外部シーケンサーなどのクロックやリアルタイム・コマンドに同期して動作させることができます。KROMEのMIDI INと外部MIDI機器のMIDI OUT、またはKROMEのUSB端子とコンピューターのUSBポートを接続します。

“MIDI Clock”(Global →p.214)をExternal MIDIまたはExternal USBに設定します。接続されたMIDI機器からMIDIリアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock”がAutoで、接続されたMIDI機器からMIDIリアルタイム・クロックを受信している時も、同様に同期します。

MIDIクロックとの同期

機能は、外部MIDIクロックのタイミングをベースとしたテンポに同期します。

MIDIリアルタイム・コマンドとの同期

Sequenceモードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により、本体で[START/STOP]スイッチを操作したときと同様に、ソングのプレイやレコーディングがコントロールされます。ドラム・トラック機能も本機で[START/STOP]スイッチを操作したときと同様にストップ動作がコントロールされます。(→「ソングとの同期」)

マスター

KROMEのシーケンサーによるクロックやスタート・ストップなどの操作によって、外部シーケンサーを同期やコントロールすることができます。

KROMEのMIDI OUTと外部MIDI機器のMIDI IN、またはKROMEのUSB端子とコンピューターのUSBポートを接続します。

“MIDI Clock”(Global 1-1a)をInternalに設定します。接続された外部MIDI機器はMIDIリアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

Note: “MIDI Clock”がAutoで、MIDIリアルタイム・クロックを送信しているときも、同様です。(→p.214)

MIDIクロックとの同期

接続された外部MIDI機器は、KROME本体のMIDIクロックに同期します。

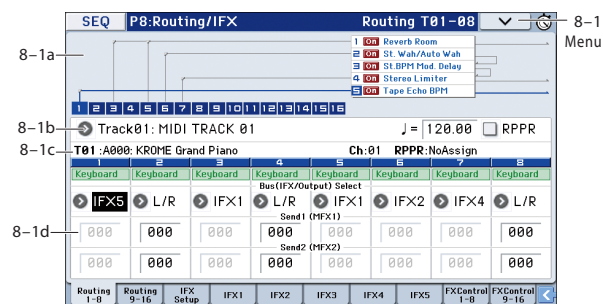
SEQ P8: Routing/IFX (Insert Effect)

MIDIトラック1~16のバスと、インサート・エフェクトを設定します。おもに以下について設定します。

- トラック出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- インサート・エフェクトのルーティングを設定する。
- インサート・エフェクトを設定する。
- エフェクト用コモンLFOを設定する。

(→p.255「Effect Guide」参照)

8-1: Routing T01-08, 8-2: Routing T09-16



MIDIトラック1~8, 9~16で使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。

8-1(2)a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトのルーティング (Bus Select)、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェイン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインの設定は「8-3: Insert FX Setup」以降で行います。

8-1(2)b: Track Select, Tempo, RPPR

8-1(2)c: Track Info

(→p.131「2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16」参照)

8-1(2)d: Routing

Bus (IFX/Output) Select [DKit, L/R, IFX1...5, Off]

トラックのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態はRouting Mapで確認できます。

L/R: L/Rバスへ出力します。

IFX1...5: IFX1~5バスへ出力します。

Off: L/Rバス、IFX1~5バスへ出力しません。トラックの出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときにOffに設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”でセンド・レベルを設定します。

Tips: トラックごとの“Bus (IFX/Output) Select”、インサート・エフェクト通過後の“Chain to”、“Chain” (Seq 8-3b) の設定によって様々なルーティングが可能です。設定例はp.101を参照してください。

DKit: トラックのプログラムがドラムス・プログラム (“Oscillator Mode” Drums, Double Drums) の場合のみ選択できます。

DKitを選ぶと、ドラムキットのキーごとの“Bus (IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-5b) の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけるときにチェックします。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ“Bus (IFX/Output) Select”が設定されています。

スネア系 → IFX1

キック系 → IFX2

その他 → IFX3

このルーティングを再設定するときは、メニュー・コマンド “DrumKit IFX Patch” を使用します。(→p.111「DrumKit IFX Patch」参照)

Send1 (MFX1) [000...127]

Send2 (MFX2) [000...127]

トラックのマスター・エフェクト1, 2へのセンド・レベルを設定します。“Bus (IFX/Output) Select”をL/R, Offに設定しているときに有効です。IFX1~5に設定しているときのマスター・エフェクト1, 2へのセンド・レベルは、IFX ページのIFX1~5通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

ここで設定するセンド1, 2は、ソングの先頭からのプレイバック / レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはセンド量が変わります。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただし、センド1, 2データがレコーディングされている場合は、それらに従って設定が変わります。

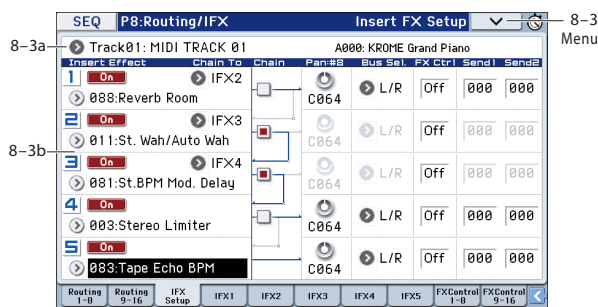
MIDI “Status” (Seq 3-1(2)c) がINT, BTHのとき、CC#93, CC#91の受信でそれぞれセンド1, 2をコントロールでき、値が変わります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき “Status” がEXT, EX2, BTHのトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。“MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値 (“Send1”、“Send2” Prog 8-1d) とのかけ算になります。(→p.215 Global P1: SEQ Mode “Track MIDI Out”)

✓ 8-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status → p.175
- 1: Exclusive Solo → p.69
- 2: Copy Insert Effect → p.71
- 3: Swap Insert Effect → p.71
- 4: DrumKit IFX Patch → p.111
- 5: FF/REW Speed → p.176
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) → p.176
- 7: Put Effect Setting to Track → p.196

(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

8-3: Insert FX Setup



8-3a: Track Select

(→p.131[2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16]参照)

8-3b: Insert Effect

インサート・エフェクト1~5の種類、オン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音(Dry)が常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。p.260を参照してください。

以下のパラメーターはProgramモードと同様です。(→p.62[8-2: Insert FX Setup]参照)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“Pan: #8”、“Send 1”、“Send 2”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、“Ch”(Seq 8-4(5)(6)(7)(8)a)のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジはProgramモードと同じです。

ここで設定するパン(CC#8)、センド1,2は、ソングの先頭からのプレイバック/レコーディングで使用されます。MIDIトラックのレコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時には、それらに従って設定が変わります。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただしパン(CC#8)、センド1,2データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status”(Seq 3-1(2)c)がINT、BTH のとき、CC#8、CC#93、CC#91 の受信でそれぞれインサート・エフェクト通過後のパン、センド1,2をコントロールし、値が変わります。ソングを変えたときやソングの先頭に戻ったとき“Status”がBTH、EXT、EX2 のトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。IFX1~5(Seq 8-4(5)(6)(7)(8)a)のそれぞれのMIDIチャンネルで送受信します。(→p.215 Global P1: SEQ Mode “Track MIDI Out”)

Insert Effect:

IFX1...4 [000...193]
 IFX5 [000...171]
 IFX1...5: IFX On/Off [Off, On]

Chain:

IFX1: Chain to [IFX2...IFX5]
 IFX2: Chain to [IFX3...IFX5]
 IFX3: Chain to [IFX4...IFX5]
 IFX1: Chain [Off, On]
 IFX2: Chain [Off, On]
 IFX3: Chain [Off, On]
 IFX4: Chain [Off, On]

Pan:#8:

Pan: #8 (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

Bus:

Bus Sel. (Bus Select) [Off, L/R]
 FX Ctrl (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

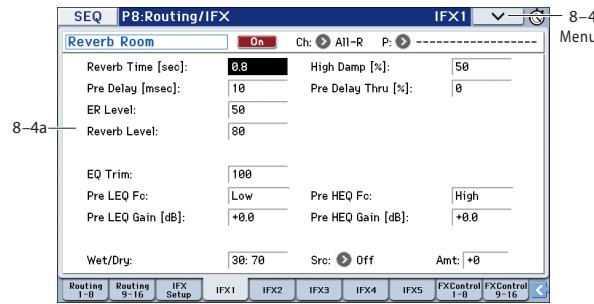
Send1/2:

Send1 [000...127]
 Send2 [000...127]
 (→p.62[8-2: Insert FX Setup]参照)

8-3: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Copy Insert Effect →p.71
 - 3: Swap Insert Effect →p.71
 - 4: FF/REW Speed →p.176
 - 5: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 6: Put Effect Setting to Track →p.196
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

8-4: IFX1



P8: Routing/IFX- Insert FX Setupページで選択したインサート・エフェクト1のエフェクト・パラメーターを設定します。

8-4a: Insert Effect 1 (IFX1)

IFX On/Off [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。P8: Routing/IFX- Insert FX Setupページのオン/オフとリンクします。

Ch (Control Channel) [Ch01...16, All-R]

インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

Ch01...Ch16: 設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

All-R: ルーティングしているトラックのチャンネルすべてでコントロールが可能です (ルーティングしているトラックのチャンネルには[*]を表示します)。

MIDI ドラムキットとMIDIコントロール・チェンジ

ドラムス・プログラムを設定したトラックの“Bus (IFX/Output) Select”(Seq 8-1(2)d)でDKitを設定したときは、ドラムキットの“Bus (IFX/Output) Select”(Global 5-5b)、メニュー・コマンド“Drum Kit IFX Patch”での設定にかかわらず、トラックのMIDIチャンネルはIFX1～5どれでもAll-Rにすることによって有効となります。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能

KROMEはエフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶することができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、コンビネーションごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のコンビネーションやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: Insert FX Setupページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、プリセット・データが保存されています。U00～U15にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、他のソングの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。-----を選んでも設定は変化しません。

使用方法は「エフェクト・プリセットを使用する」(→p.63)を参照してください。

IFX1 Parameters:

IFX Parameters

P8-3: Insert FX Setupページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

インサート・エフェクトの詳細については、「Effect Guide」(→p.255)を参照してください。

8-4: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Copy Insert Effect →p.71
- 3: Swap Insert Effect →p.71
- 4: Write FX Preset →p.111
- 5: FF/REW Speed →p.176
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 7: Put Effect Setting to Track →p.196

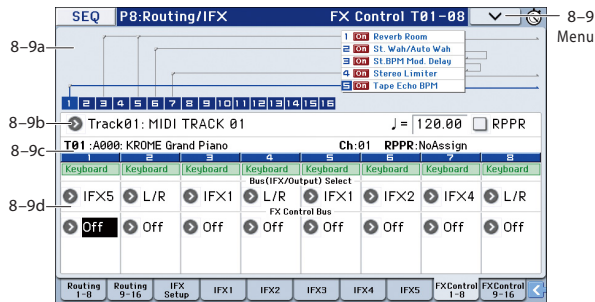
(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

8-5: IFX2, 8-6: IFX3, 8-7: IFX4, 8-8: IFX5

Insert FX Setupページで選択した各インサート・エフェクト2～5のエフェクト・パラメーターを設定します。

(→p.161「8-4: IFX1」参照)

8-9: FX Control T01-08, 8-10: FX Control T09-16



トラック1～8、9～16の出力バス、エフェクト・コントロール・バスを設定します。

8-9(10)a: Routing Map

8-9(10)b: Track Select, Tempo, RPPR

8-9(10)c: Track Info

(→p.159[8-1(2)a: Routing Map]参照)

(→p.131[2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16]参照)

8-9(10)d: Routing2

Bus (IFX/Output) Select [L/R, IFX1...5, Off]

トラックのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。
8-1: IFX-Routing T01-08、T09-16ページのパラメーターと同じものです。

(→p.159 “Bus (IFX/Output) Select”参照)

FX Control Bus [Off, 1, 2]

トラックの出力を、FX Controlバス(モノ2チャンネルFX Ctrl1、2)へ送ります。

FX Controlバスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使います。2系統(モノ2チャンネル)のFX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。
(→p.258[FX Control Bus]参照)

✓ 8-9(10): Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Copy Insert Effect →p.71
- 3: Swap Insert Effect →p.71
- 4: DrumKit IFX Patch →p.111
- 5: FF/REW Speed →p.176
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 7: Put Effect Setting to Track →p.196

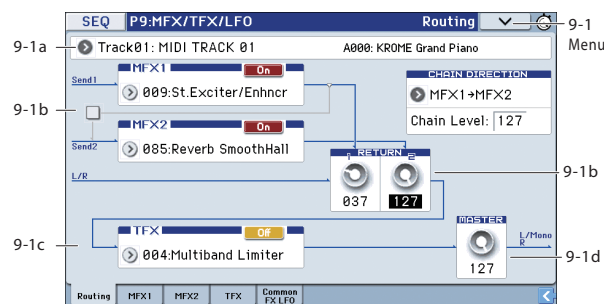
(→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

SEQ P9: MFX/TFX/LFO (Master/Total Effect/LFO)

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。(→p.255[Effect Guide]参照)

9-1: Routing



- マスター・エフェクトとトータル・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。
- マスター・エフェクトは L/R バスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rバスにインサートされます。

これらのパラメーターは、Program モードと同様です。(→p.65 [9-1: Routing]参照)

9-1a: Track Select

(→p.132[2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16]参照)

9-1b: MFX1, 2

MFX1:

MFX1	[000...193]
MFX1 On/Off	[Off, On]
Return 1	[000...127]

MFX2:

MFX2	[000...171]
MFX2 On/Off	[Off, On]
Return 2	[000...127]

Chain:

Chain On/Off	[Off, On]
Chain Direction	[MFX1 → MFX2, MFX2 → MFX1]
Chain Level	[000...127]

(→p.66[9-2: MFX1]参照)

9-1c: TFX

TFX:

TFX	[000...171]
TFX On/Off	[Off, On]

(→p.66[9-3: MFX2, 9-4: TFX]参照)

9-1d: Master Volume

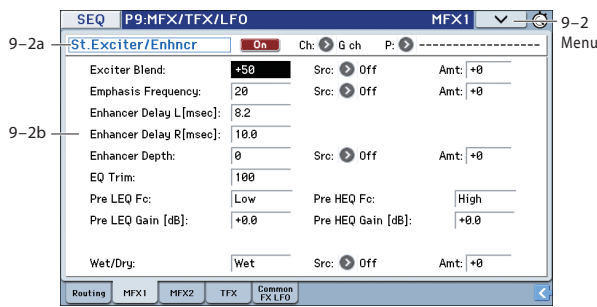
Master Volume	[000...127]
----------------------	-------------

(→p.66[9-1c: Master Volume]参照)

✓ 9-1: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Copy Insert Effect →p.71
 - 3: Swap Insert Effect →p.71
 - 4: FF/REW Speed →p.176
 - 5: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 6: Put Effect Setting to Track →p.196
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

9-2: MFX1



P9: MFX/TFX/LFO- MFX1 ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

9-2a: MFX1

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1のオン/オフを設定します。P9: MFX/TFX/LFO- Routingページのオン/オフとリンクします。

Ch (Control Channel) [Ch01...16, G ch]

マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

Ch01...Ch16: 設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a) でコントロールします。通常、G chにします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: P9: MFX/TFX/LFO- Routingページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、プリセット・データが保存されています。U00~U15にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、他のソングの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。-----を選んでも設定は変化しません。

(→p.63「エフェクト・プリセットを使用する」参照)

MFX1 Parameters

P9: MFX/TFX/LFO- Routingページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

マスター・エフェクトの詳細については、p.255「Effect Guide」を参照してください。

9-2: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Copy Insert Effect →p.71
- 3: Swap MFX/TFX →p.72
- 4: Write FX Preset →p.72
- 5: FF/REW Speed →p.176
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- 7: Put Effect Setting to Track →p.196

(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

9-3: MFX2, 9-4: TFX

P9: MFX/TFX/LFO- Routingページで選択したマスター・エフェクト2、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2、TFXのパラメーターはMFX1と同様です。

(→p.164「9-2: MFX1」参照)

9-5: Common FX LFO



モジュレーション系の各種エフェクトで使用できるCommon FX LFO1,2を設定します。

各エフェクトの“LFO Type”(Individual、Common1、Common2)パラメーターで、Common1、Common2を選ぶと、エフェクトごとの個別LFOの代わりに、ここで設定したCommon LFOでモジュレーションがかけられます。

ここでは、Common FX LFOのリセット条件とスピードに関する設定を行います。Common FX LFOをもとに、エフェクトごとにLFO波形や位相などを別々に設定できます。複数のモジュレーション系エフェクトや、フランジャー、フェイザー、オート・パンなどに1つのCommon FX LFOを使用することによって、同位相でコントロールすることができます。また、エフェクトごとにLFO波形や位相オフセットなどを別々に設定できるので、複数エフェクトの組み合わせを自在に作り出すことができます。

9-5a: Common FX LFO1

Ctrl Ch (Control Channel) [Ch01...Ch16, Gch]

Common LFO1,2のダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。通常Gchにします。

Sync (Reset) [Off, On]

Source (Dmod Source) [List of Dmod Sources]

Frequency [0.02...20.00 (Hz)]

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

BPM [MIDI, 40.00...300.00]

Base Note [Musical Notation]

Times [01...32]

これらのパラメーターはProgramモードと同様です。(→p.67 [9-5a: Common FX LFO1]参照)

9-5b: Common FX LFO2

Common FX LFO1と同様です。「Common FX LFO1」を参照してください。

9-5: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Copy Insert Effect →p.71
 - 3: Swap Insert Effect →p.71
 - 4: FF/REW Speed →p.176
 - 5: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
 - 6: Put Effect Setting to Track →p.196
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)

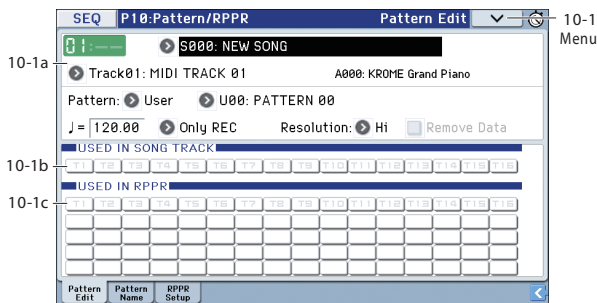
SEQ P10: Pattern/RPPR

パターンへのレコーディング、エディット、ソングのトラックへのアサイン、RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)を設定します。また、Programモードなど各モードで使用するドラム・トラック・パターンのコンバートも行います。

- パターンは、P001～605のプリセット・パターンとU00～99のユーザー・パターンがあります。プリセット・パターンはドラムス・トラックに適したパターンが用意されており、どのソングからも選ぶことができます。ユーザー・パターンは1ソングごとに100個が用意されており、自分で好きなパターンを作り、登録することができます。
- パターンは、メニュー・コマンド“Put To Track”や“Copy To Track”を使用してトラックに配置またはコピーしていき、1つのトラックの演奏データを作成します。(→p.199参照)
- RPPR機能は、鍵盤を弾くことによって、各キーにアサインされた複数のパターンをプレイバックさせ、トラックにリアルタイム・レコーディングします。(→p.168「10-3: RPPR Setup」参照)
- ユーザー・ドラム・トラック・パターンを作成します。Sequencerモードのユーザー・パターンをメニュー・コマンド“Convert to Drum Trk Pattern”でコンバートします。(→p.200「Convert to Drum Trk Pattern」参照)

Note: Sequencerモードのユーザー・パターンは本体に保存されないためSDカードへ保存し、電源を再度立ち上げ後に読み込む必要があります。ユーザー・ドラム・トラック・パターンにコンバートすると電源をオフにしても本体に保存されます。そのためプログラムやコンビネーションと一緒に管理することができます。

10-1: Pattern Edit



パターンへのレコーディング、エディット、ソングのトラックへのアサイン等を行います。次のことができます。

- ユーザー・パターンは、リアルタイム・レコーディング(アルペジエーターによる演奏のレコーディングも可能)、ステップ・レコーディング、ゲット・フロム・トラック(トラックから取り込む)、コピー・パターン(他のパターン・データをコピー)によって作成します。また、プリセット・パターンをユーザー・パターンにコピーしてエディットすることができます。(プリセット・パターンはエディットできません)
- プリセット・パターン、ユーザー・パターンをトラックへ配置またはコピーします。
- ユーザー・パターンをドラム・トラック・パターンへ変換します。

10-1a: Location, Song Select, Track Select

Location [01...99]

選択しているパターンの現在位置を小節単位で表示します。

Song Select [000...127: name]

ソングを選びます。

ユーザー・パターンは選択したソングに作成されます。

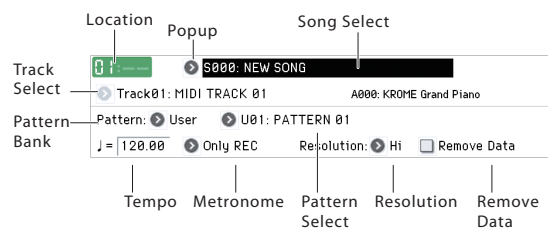
Track Select [Track01...16, Master Track]

パターン・データをレコーディング/プレイバックするためのトラックを選びます。パターン・データは、選択したトラック設定を使用してレコーディング/プレイバックされます。

右側には、選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが表示されます。

▲ Master Trackの設定は無効です。最後に選択したTrack01～16が有効になります。


10-1b: Pattern (Pattern Bank), Pattern Select, Tempo, Metronome, Resolution, Remove Data



ユーザー・パターンのレコーディング

1. ユーザー・パターンを作成するソングを“Song Select”で確認します。
2. レコーディングする音色を“Track Select”で選びます。レコーディングしたパターンは、“Track Select”に依存して発音します。
3. “Pattern Bank”、“Pattern Select”でユーザー・パターンとパターン・ナンバーを選びます。
4. メニュー・コマンド“Pattern Parameter”を選び、ダイアログでパターンの小節数と拍子を設定します。
5. “J”でテンポを確認します。
6. リアルタイム・レコーディングを行うときは、“Resolution”でレゾリューションを設定し、SEQUENCER [●] (REC)、[START/STOP]の順でスイッチを押して、レコーディングします。“Pattern Parameter”で設定した小節までレコーディングが終わると最初の小節に戻り、データを追加しながら、レコーディングを繰り返します。(→p.125 “Loop All Tracks”参照) ステップ・レコーディングを行うときは、メニュー・コマンド“Step Recording (Loop Type)”を選び、ダイアログを表示しレコーディングします。(→p.180 [Step Recording]参照)、(→p.198 [Step Recording (Loop Type)]参照)
7. レコーディング後、必要に応じてメニュー・コマンドでイベント・エディットや編集を行います。

パターン・レコーディングでのコントロール・データ処理

 コントローラーなどを操作してコントロール・データをレコーディングする場合は、パターンの中でコントロール・データをノーマル値に戻すようにしてください。ソングに配置したり、RPPR機能でパターン演奏したときに、不要なコントロール・データがかかったままになる場合がありますので、注意してください。ただし、以下のコントロール・データはソングやRPPR機能でのパターンの終了時や、演奏から抜けたときに、自動的にリセット値に戻されます。

コントローラー	リセット値
モジュレーション1(CC#01)	00(zero)
モジュレーション2(CC#02)	00(zero)
エクスプレッション(CC#11)	127(max)
リボン・コントローラー(CC#16)	64(center)
ダンパー・スイッチ(CC#64)	00(zero)
ソステヌート・スイッチ(CC#66)	00(zero)
ソフト・スイッチ(CC#67)	00(zero)
EGサスティン・レベル(CC#70)	64(center)
フィルター・レゾナンス・レベル(CC#71)	64(center)
EGリリース・タイム(CC#72)	64(center)
EGアタック・タイム(CC#73)	64(center)
フィルター・カットオフ(CC#74)	64(center)
EGディケイ・タイム(CC#75)	64(center)
LF01スピード(CC#76)	64(center)
LF01デプス(ピッチ)(CC#77)	64(center)
LF01ディレイ(CC#78)	64(center)
フィルター・EGインテンシティ(CC#79)	64(center)
SW1モジュレーション(CC#80)	00(zero)
SW2モジュレーション(CC#81)	00(zero)
チャンネル・アフタータッチ	00(zero)
ベンダー・チェンジ	00(zero)

Pattern (Pattern Bank) [Preset, User]

パターンの種類を選びます。

Presetを選んだ場合はレコーディングできません。

メニュー・コマンド“Copy Pattern”、“Bounce Pattern”、“Put To Track”、“Copy To Track”が選択、実行できます。

Pattern Select [P000...P605, U00...U99]

パターンを選びます。

ユーザー・パターンはP10: Pattern/RPPR- Pattern Name ページでリネームできます。


♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

パターンの演奏テンポを設定します。(→p.118 “♪(Tempo)”参照)

Metronome [Only REC, REC & Play, Off]

レコーディング時、またはプレイバック時にメトロノームを鳴らすかどうかを設定します。(→p.127「0-8c: Metronome Setup」参照)

Resolution (Realtime REC Quantize Resolution)

[Hi,  ... ♪]

パターンのリアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します。(→p.119 “Resolution (Realtime REC Quantize Resolution)”参照)

Remove Data [Off, On]

On(チェックする):パターンのレコーディング中に、不要な演奏データを消去します。消去方法はLoop All Tracksでの“Remove Data”と同様です。(→p.126 “Remove Data”参照)

10-1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR

USED IN SONG TRACK

選択しているパターンがトラックで使用されている状況を表示します。

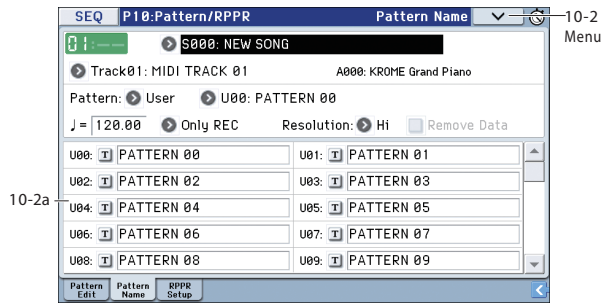
USED IN RPPR

選択しているパターンがRPPRで使用されている状況を表示します。アサインしたキーと、そこで設定しているトラックを表示します。

✓ 10-1: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Step Recording (Loop Type) →p.198
 - 3: Event Edit →p.198
 - 4: Piano Roll →p.198
 - 5: Pattern Parameter →p.198
 - 6: Erase Pattern →p.198
 - 7: Copy Pattern →p.198
 - 8: Bounce Pattern →p.199
 - 9: Get From Track →p.199
 - 10: Put To Track →p.199
 - 11: Copy To Track →p.200
 - 12: Convert to Drum Trk Pattern →p.200
 - 13: Load Drum Track Pattern →p.201
 - 14: Erase Drum Track Pattern →p.201
 - 15: FF/REW Speed →p.176
- (→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

10-2: Pattern Name



10-2a: Location, Song Select, Track Select

10-2b: Pattern, Pattern Select, Tempo, Metronome, Resolution, Remove Data

(→p.166「10-1a: Location, Song Select, Track Select」参照)

(→p.166「10-1b: Pattern (Pattern Bank), Pattern Select, Tempo, Metronome, Resolution, Remove Data」参照)

10-2c: User Pattern Names

Pattern name [U00...U99]

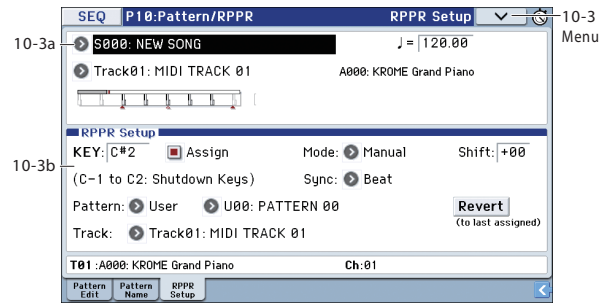
パターンをリネームします。テキスト・エディット・ボタンを押してダイアログを表示し、文字を入力します。24文字まで入力が可能です。リネームの方法はOG p.117を参照してください。

10-2: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
- 1: Exclusive Solo →p.69
- 2: Step Recording (Loop Type) →p.198
- 3: Event Edit →p.198
- 4: Piano Roll →p.198
- 5: Pattern Parameter →p.198
- 6: Erase Pattern →p.198
- 7: Copy Pattern →p.198
- 8: Bounce Pattern →p.199
- 9: Get From Track →p.199
- 10: Put To Track →p.199
- 11: Copy To Track →p.200
- 12: Convert to Drum Trk Pattern →p.200
- 13: Load Drum Track Pattern →p.201
- 14: Erase Drum Track Pattern →p.201
- 15: FF/REW Speed →p.176

(→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

10-3: RPPR Setup



RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能を設定します。RPPRは、パターン・データをキーごとに割り当てて、鍵盤を弾くことによってパターン・データをプレイバックさせるものです。この演奏は、リアルタイム・レコーディングすることができます。

ソングごとにC#2～C8の72キーにプリセット・パターンまたはユーザー・パターンをアサインできます。キーごとにパターンとトラック・ナンバー、そのプレイバックのしかたを設定します。

▲ RPPR によるパターン演奏には、アルペジエーターはかかりません。RPPRオン時、パターンをアサインしていないキーは、“Track Select”で選んでいるトラックのプログラムが発音します。このとき、そのトラックにアルペジエーターAまたはBを設定していて、オンになっているとアルペジエーターは動作します。またアルペジエーターによって展開されたノートにはRPPRはかかりません。

MIDI ローカル・コントロール・オフ(“Local Control On”Global 1-1a)のとき、鍵盤ではRPPRによるパターン演奏をトリガーしません。MIDI INからは、“Track Select”で現在選ばれているトラックのチャンネルでトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体RPPRによるパターン演奏を動作させる場合、ローカル・コントロール・オフにします。RPPRのノート情報を外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。(→ p.377「“Local Control On”の設定」参照)

▲ RPPR Setupページでは、RPPRを自動的にオンします。“RPPR”チェック・ボックス(Seq 0-1(2)a)をチェックした状態と同じになります。

10-3a: Song Select, Track Select, Tempo

Song Select [000...127: name]

ソングを選びます。RPPRは選択したソングに設定されます。


(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

パターンの演奏テンポを設定します。(Seq 0-1(2)a)

Track Select [Track01...16, Master Track]

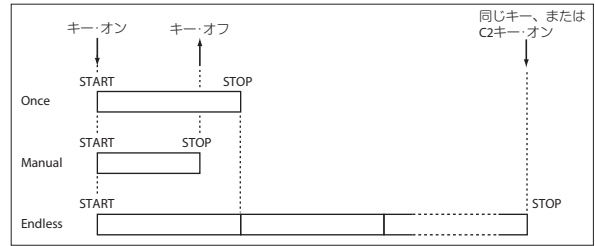
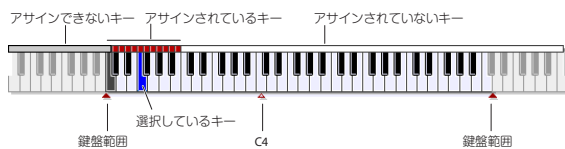
RPPRにアサインしていないキーを弾くと、“Track Select”で選択したトラックの設定で発音します。RPPRと一緒に演奏するトラックを選んだり、アサインするパターンを事前に確認したりするときなどに使用します。右側に、選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが表示されます。

RPPRの各パターンは、“Track Select”の設定とは関係なく、アサインしたキーを押すとプレイバックを開始します。

 Master Trackの設定は無効です。最後に選択したTrack01~16が有効になります。

Keyboard & Assigned Graphics

選択しているキー、RPPR機能でパターンをアサインしているキーを表示します。次図を参照してください。



Shift [-12...+12]

キーに設定したパターンのプレイバック時の音程を、±1 オクターブの範囲(半音単位)で調整します。

0のとき、元のパターンの音程で演奏されます。

Sync [Off, Beat, Measure, SEQ]

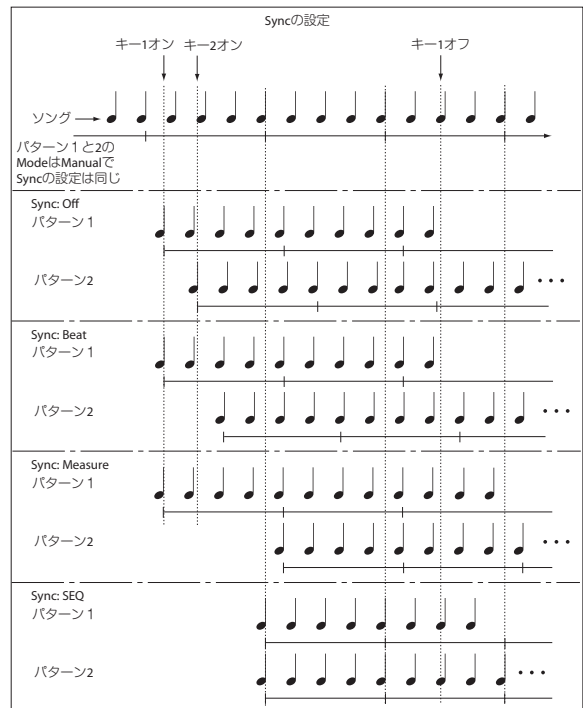
キーに設定したパターンをプレイバックするときの、同期のとりかた(プレイバックのタイミングを何に合わせるか)を設定します。

Off: 鍵盤を押さえたときにパターン演奏がスタートします。

Beat: ファースト・キー(すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたキー)でスタートしたパターン演奏の拍に合わせます。ユニゾンなどのフレーズ・パターンに向いています。

Measure: ファースト・キーでスタートしたパターン演奏の小節に合わせます。リズム・ベースやドラム・パターンに向いています。

SEQ: シーケンサーのソングの小節に合わせます。



- Beat、Measure では、ファースト・キーを弾いたときにパターン演奏がスタートします。2番目以降に弾いたキーのパターンは、ファースト・キーで演奏しているパターンに同期しますが、Beatのときは拍単位で、Measureのときは小節単位で同期します。
- SEQ の場合、パターンはシーケンサーのソングの小節に合わせてプレイバックされます。演奏中のソングに同期しますので、ソングをスタートさせてから弾いてください。

10-3b: RPPR Setup

KEY (Key Select) [C#2...C8]

RPPRのパターンをアサインするキーを指定します。以下のパラメーターはここで選択したキーに関する設定になります。

Note: ノート値やベロシティ値は、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。(→OG p.12参照)

Assign [Off, On]

On(チェックする): “KEY”で指定したキーを弾くと“Pattern”で設定したパターンがプレイバックします。

Off(チェックしない): 通常のSequencerモードでの状態同様、現在選ばれているトラックがそのキーの音程で発音します。

Mode [Once, Manual, Endless]

キーにアサインしたパターンのプレイバックのしかたを設定します。

Once: 鍵盤を押すと、パターンを1回だけ最後までプレイバックします。

Manual: 鍵盤を押している間はパターンを繰り返しプレイバックし、離れたときに止まります。

Endless: 鍵盤を離しても、パターンを繰り返しプレイバックします。パターンのプレイバックを止めるときは、C2より下の鍵盤を押すか、再び同じ鍵盤を押します。

- Beat、Measure、SEQ のときは、それぞれ拍や小節の位置から ♩ 以内のタイミングで弾くと同時にスタートしますが、それを超えたときは拍や小節単位で遅れてスタートします。
- 動作中のアルペジエーターに RPPR によるパターン演奏を同期させるときは SEQ に設定します。

Note: 動作中の RPPR 演奏に、アルペジエーター演奏を同期させるときは、アルペジエーターの“Key Sync”を Off にします。RPPR 演奏タイミングをベースとした拍に同期します。

Note: 動作中の RPPR 演奏に、ドラム・トラック・パターン演奏を同期させるときは、ドラム・トラック機能の“Sync”(各モード Drum Track ページ Trigger) を On に設定します。

RPPR の演奏タイミングに、小節の単位で同期してトリガーします。

RPPR でのパターン・プレイの停止について

C2 より下のいずれかの鍵盤を押すと、RPPR でのパターンのプレイバックを途中で一斉に止めることができます。

“Sync”が Off の鍵盤でのパターン・プレイはすぐに止まりますが、それ以外の鍵盤でのパターン・プレイは拍や小節の頭の位置で止まります。“Sync”が On の鍵盤でのパターン・プレイは、C2 より下の鍵盤を 2 回すばやく押すとすぐに止めることができます。

Pattern Bank [Preset, User]

Pattern [P000...P605, U00...U99]

“KEY”で指定したキーに、RPPR のパターンを設定します。設定したユーザー・パターンに演奏データがない場合は、そのキーを弾いても発音しません。

Track [Track 01...16]

“KEY”で指定したキーに、RPPR で使用するトラックを設定します。キーを弾いたとき、ここで選択したトラックの設定に従ってパターンがプレイバックされます。トラックの設定は、P0: Play/REC ~ P5: MIDI Filter の各ページで設定します。

RPPR 機能をオンの状態でリアルタイム・レコーディングを行うと、ここで設定したトラックにレコーディングされます。「RPPR での演奏をリアルタイム・レコーディングする」(→OG p.72)を参照してください。

Information

トラックで選択しているプログラムのバンク、ナンバー、ネームを表示します。

Revert

直前にエディットしていた“Assign”にチェックがついた“KEY”の“Pattern(Pattern Bank)”、“Pattern Select”、“Track”の設定を、現在選択している“KEY”の上記パラメーターにコピーします。

✓ 10-3: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
- (→p.174「Sequencer: Menu Command」参照)

SEQ P11: Cue List

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックします。各ソングでは繰り返す回数を指定することができます。

本機では20個のキュー・リストが作成でき、1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげることができます。

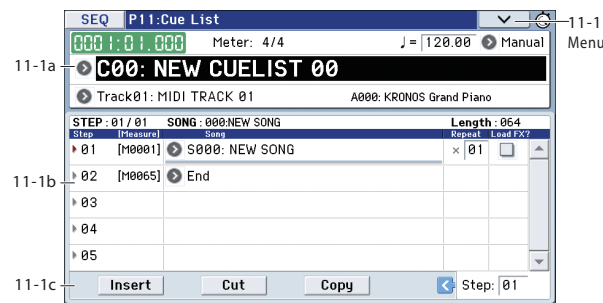
キュー・リストを構成する単位をステップといい、1つのステップにソング・ナンバー、リピート(繰り返し回数)を指定します。

例えば、イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ、ソロ・バックアップ、エンディングなどの1曲を構成する単位を、ソングごとに作成し、キュー・リストでイントロを2回、Aメロディーを4回、Bメロディーを4回、サビを2回、Aメロディーを4回、などと組み合わせると1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどに、このキュー・リストで効率よく作業することができます。

また、メニュー・コマンド“Convert to Song”で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。

バックアップをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。

11-1: Cue List



11-1a: Location, Meter, ♩, Tempo Mode, Cue List Select, Track Select

Location [0001:01.000...9999:16.191]

選ばれているキュー・リストの現在位置を表示します。

左から、小節(Location Measure)、拍(Location Beat)、クロック(Location Tick)を表示します。それぞれを個別に設定でき、キュー・リストの現在位置が移動します。

拍とクロックの可変範囲は、該当するソングに設定している拍子によって異なります。

MIDI “MIDI Clock”(Global 1-1a)がInternalのとき、キュー・リストのロケーションを変えると、そのたびにソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、External MIDIまたはExternal USBのとき、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが切り替わります。

Meter (Time Signature) [1/4...16/16]

再生しているソングの拍子を表示します。

♩ (Tempo) [040.00...300.00]

キュー・リストでソングをプレイバックするときのテンポを設定します。(「0-1a: Tempo」)

Tempo Mode [Auto, Manu]

Auto: 現在選ばれているソングで設定しているテンポに従ってプレイバックします。プレイバック中は、“♩ (Tempo)”の設定、変更はできません。

Manual: ソングで設定しているテンポを無視して、上記“♩ (Tempo)”での設定でプレイバックします。

Cue List Select [C00...C19: name]

プレイバックするキュー・リストを選びます。

キュー・リストでソングをプレイバックするときは、あらかじめメディアからデータをロードしたり、外部MIDIシーケンサーからMIDIダンプ・データ受信して、必要なデータをインターナル・メモリーに取り込んでください。

MIDI このページでキュー・リストを選ぶと、そのたびにソング・セレクト(キュー・リスト・ナンバーに対応)とソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、指定ソースからソング・セレクト・メッセージを受信すると、キュー・リストが切り替わります。

Track Select [Track01...Track16: name]

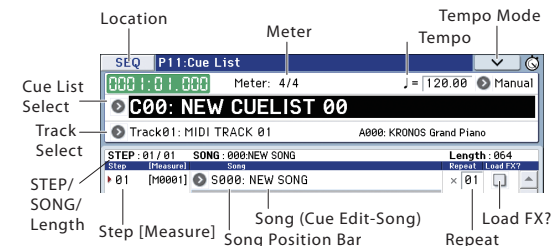
プレイバックに合わせて鍵盤で演奏するトラックを選びます。

キュー・リストは、“Step”(Seq 11-1b)で選んだソングのトラック設定と演奏データに従って、プレイバックします。

ここで選ばれるトラックはソングごとに設定できます。

ソングを連続してプレイバックするときに、同じプログラムで鍵盤による演奏をしたい場合は、“Step”のソングごとに“Track Select”(Seq 0-1(2)a)で、同じトラック、プログラムを設定してください。

右側には、“Track Select”で選択したトラックのプログラム・バンク・ナンバー/プログラム・ナンバー/名前が表示されます。



11-1b: Cue List

Selected Step Information

現在選択、またはプレイバックしている“Step”の情報を表示します。

Step [01...99/01...99]

左側に選択されているステップ・ナンバー、右側に総ステップ数(最後のステップは含みません)を表示します。

Song [000...127]

選択されているステップのソング・ナンバー/ネームを表示します。

Length [000...999]

選択されているステップのソングの小節数を表示します。

Step, Song, Repeat, Load FX?**Step [Measure]** [01...100 (M0001...M9999)]

ステップ・ナンバーとその開始小節を表示します。

“Step” に各ステップ・ナンバーを示します。マークが付いた“Step”が現在選択またはプレイバックされているステップです。“Song”(Seq 11-1b)または“Current Step”(Seq 11-1c)で直接選ぶことができます。停止時、[▶/■] (START/STOP)スイッチを押すと、このステップよりプレイバックします。

“Measure”に各ステップの開始小節を表示します。エディットはできません。

Song (Cue Edit-Song)**[S000...S127:name/End, Continue to Step01]**

S000...S127: ステップにソングを設定します。プレイバック中は設定できません。

EndとContinue to Step 01は、キュー・リストの最後のステップにのみ設定可能です。

End: キュー・リストの最後のステップでプレイバックを終了します。

Continue to Step 01: キュー・リストの最後のステップで“Step”01に戻り、キュー・リストをエンドレスでプレイバックします。終了する場合は[▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。

下部のソング・ポジション・バーは、ステップのソングにおける現在の小節の位置を表示します。

Repeat [01...64, FS]

ステップのソングを何回繰り返すかを設定します。

FS: リア・パネルに接続したフット・スイッチでリピートを終了するタイミングをコントロールできます。フット・スイッチを踏むと、そのソングの終わりで、リピートせずに次のステップへ移行します。“Foot Switch Assign”(Global 2-1a)をCue Repeat Controllに設定します。

Load FX? (Cue Edit-Load Fx) [Off, On]

ステップに設定したソングのエフェクトを使用するかを設定します。

On(チェックする): ステップに設定したソングのエフェクトが有効になります。ステップが切り替わるとき、エフェクトの設定も同時に切り替わります。

Off(チェックしない): エフェクトの設定は切り替わりません。



エフェクトの設定によっては、エフェクトが切り替わるまでにある程度の時間がかかります。この場合、ソングからソングへのつなぎめがスムーズに再生できません。

ソングからソングのつなぎめをスムーズに行うには、“Step”01で“Load FX?”をチェックします。残りのステップでは“Load FX?”をチェックしません。

この設定では、再生スタート前にエフェクトが設定されるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。

エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用して、あるソングではリバーブを深くかけ、あるソングで

はLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。

キュー・リストを使用して1つの曲を作成するときには、この方法をおすすめします。メニュー・コマンド“Convert to Song”の実行にも、“Step”01のソングのエフェクト設定が、コンバート先のソングに設定されます。

“Load FX?”にチェックしていない場合でも、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつなぎめでのタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“Convert to Song”で1つのソングにコンバートしてソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

11-1c: Insert, Cut, Copy, Current Step**Insert**

CopyボタンやCutボタンでバッファーに一時的に保存したステップ・データを、Insertボタンを押して“Current Step”に挿入します(コピーやカットを実行する前は初期データを挿入します)。

Cut

Cutボタンを押すと“Current Step”のデータをカットして、削除したデータをバッファーに一時的に保存します。カットした直後にInsertを行うと、カット前の状態に戻ります。

Copy

Copyボタンを押すと“Current Step”のデータをバッファーに一時的に保存します。

Insertボタンを押してコピーしたステップのデータを“Current Step”に挿入します。

Current Step [01...100]

インサート、カット、コピーを実行するステップを選びます。

また、途中のステップより再生する場合は、ここでそのステップを選び、[▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。

キュー・リストの作成と編集方法については、OG p.74を参照してください。


キュー・リスト再生時、ソングのつなぎめで演奏がスムーズに再生できない場合は

エフェクト設定がソングごとに異なる場合、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつなぎめでタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。このようなときは、“Convert to Song”でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

エフェクト設定がソングごとに異なる場合、ソングからソングのつなぎめをスムーズにするには、Step 01で“FX”をチェックします。残りのステップでは“FX”にチェックしません。この設定では再生スタート前にエフェクトがコピーされるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。この方法では、エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用すれば、例えばあるソングではリバーブを深くかけ、あるソングではLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。キュー・リストを使用して、1つの曲を作成するときはこの方法をおすすめします。

メニュー・コマンド“Convert to Song”の実行時にも、Step 01のソングのエフェクト設定が、コンバート先のソングに設定されます。

“FX”にチェックしていない場合でも、その他の理由で、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングへのつなぎめでのタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめへの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。この場合は、ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“Convert to Song”でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

 キュー・リスト完成後、再度ソングへコンバートするとき、それぞれのソングのプログラム、パン、ボリューム等のトラックの設定は、演奏データにコンバートされ再現されますが、MIDIチャンネルなどの設定が揃っていないと、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。

フット・スイッチでStepを切り替える

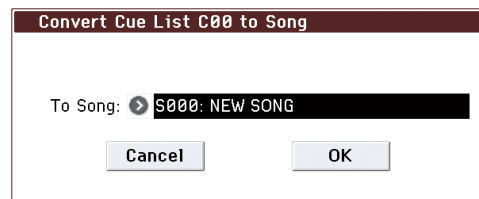
フット・スイッチでStepを切り替えることができます。“Repeat”をFSにして、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチでリピートを抜けるタイミングがコントロールできます。“Foot Switch Assign”(Global P2: Controllers ページ)をCue Repeat Controlに設定してください。

キュー・リストをソングにコンバートする

キュー・リストではトラックへの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、ソロ演奏などを空いたトラックにレコーディングすることが可能になります。またメディアにSMFで書き出すときにも、ソングにコンバートする必要があります。

1. メニュー・コマンド“Convert to Song”を選びます。ダイアログが表示されます。
2. “To Song”でコンバート先のソング・ナンバーを指定します。コンバート先のソング・ネームにはキュー・リスト・ネームが自動的につけられます(“Convert to Song”の詳細、注意事項は、p.202参照)。

新規ソングをコンバート先に選んだときに表示されるダイアログで、“Set Length”を設定する必要はありません。コンバートされるソングの小節数がそのまま使われます。OKボタンを押すと、Convert Cue Listダイアログが表示されます。



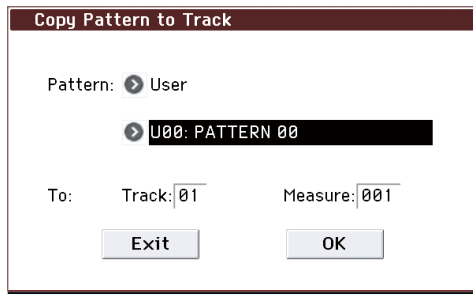
3. OKボタンを押します。

キュー・リストがソングにコンバートされます。P0-1:Play/RECページを表示し、コンバートした先のソング・ナンバーを選び、確認してください。



✓ 11-1: Menu Command

- 0: Memory Status →p.175
 - 1: Exclusive Solo →p.69
 - 2: Rename Cue List →p.201
 - 3: Delete Cue List →p.201
 - 4: Copy Cue List →p.201
 - 5: Convert to Song (Convert Cue List to Song) →p.202
 - 6: Copy Song →p.203
 - 7: FF/REW Speed →p.176
 - 8: Set Location (Set Location for Locate Key) →p.176
- (→p.174[Sequencer: Menu Command]参照)



このダイアログは、メニュー・コマンド“Copy To Track”と同様のものです。

- To “Track”でコピー先のトラックを選びます。
“Measure”でコピー先の先頭の小節を設定します。

Note: 16種類のプリセット・テンプレート・ソングのトラック1には、すべてドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。

605種類のプリセット・パターンのパターン・ネームの後には、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。

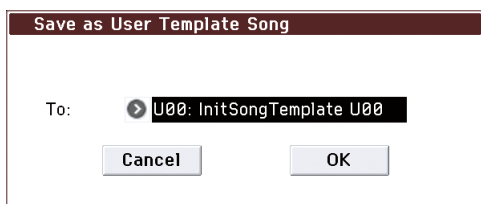
これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラム・トラックを効率よくセットアップすることができます。

実行すると“Measure”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときはExitボタンを押します。

ソングにプリセット・テンプレート・ソングとプリセット・パターンをコピーする例は、OG p.58を参照してください。

Save Template Song (Save as User Template Song)

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・ソングU00～15にセーブします。



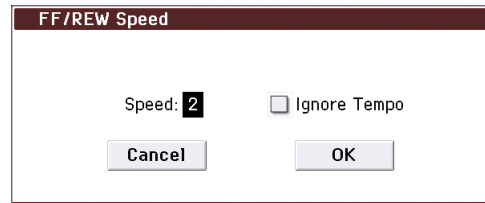
- “To” でセーブする先のユーザー・テンプレート・ソング(U00～15)を選びます。

実行するとセーブ先のUser Template Songの設定データをすべて削除し、書き替えます。

Note: Play Loop、RPPRの設定はセーブされません。これらの設定やユーザー・パターン等をセーブするときは、Mediaモードで“Save SEQ”を実行し、SDカードにセーブしてください。

FF/REW Speed

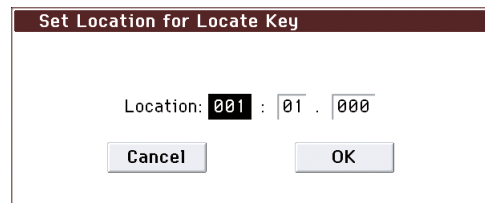
[FF]スイッチまたは[REW]スイッチを押したときの、早送りと巻戻しのスピードを設定します。



- “Speed”で早送りと巻戻しのスピードを設定します。
再生テンポが基準になります。1は再生テンポと同じ速度です。2～4は、それぞれ再生テンポの2倍、3倍、4倍の速度になります。
Note: ただし、演奏データが密集している部分では、早送り、巻戻しのスピードが落ちることがあります。演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。
- “Ignore Tempo”にチェックすると、再生テンポや音符の長さ等を無視して早送りと巻戻しをします。
演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。
チェックしないときは、“Speed”で設定したスピードで早送りと巻戻しをします。

Set Location (Set Location for Locate Key)

[LOCATE]スイッチを押したときに移動するロケーションを設定します。



“Location”で[LOCATE]スイッチを押したときに移動するロケーションを設定します。

左から、小節Measure(001～999)、拍Beat(01～16)、クロックTick(000～479)です。

001:01.000に設定し、[LOCATE]スイッチを押すとソングの先頭に戻ります。

Note: このダイアログが開いていない状態で、[ENTER]スイッチを押しながら[LOCATE]スイッチを押すと、現在のロケーションを“Set Location”の値として設定できます。

GM Initialize

GMシステム・オン・メッセージをSequencerモードに送り、各MIDIトラックをGM用の設定にリセットします(「GM Initialize List」参照)。

MIDI Sequencerモードで、外部からGMシステム・オン・メッセージを受信したときや、シーケンス・データにGMシステム・オン・メッセージが記録されているときは、このコマンドを実行したときと同様にGM用の設定にリセットされます。ただし、これらの場合では、P9:MFX/TFX/LFOの各パラメーターはリセットされません。

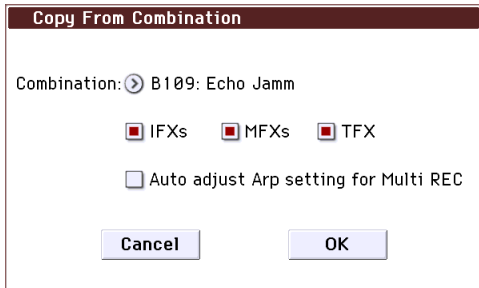
GM Initialize List

	Page	Parameter	Track 1-9, 11-16	Track 10	
P0	Program T01-08, T09-16	Program Select	G001	g(d)001	
		Play/Mute, Solo	-	-	設定値のまま変化しない
	Mixer T01-08, 09-16	Pan	C064	C064	
		Volume	100	100	
P2	EQ Trim T01-08, T09-16	Auto Load Prog EQ	On	On	
		Bypass	Off	Off	
		Input Trim	99	99	
	EQ Gain T01-08, T09-16	High Gain [dB]	+00.0	+00.0	
		Mid Frequency [Hz]	3.20k	3.20k	
Mid Gain [dB]		+00.0	+00.0		
		Low Gain [dB]	+00.0	+00.0	
P3	MIDI T01-08, T09-16	Status	-	-	設定値のまま変化しない
		MIDI Channel	-	-	設定値のまま変化しない
		Bank Select MSB/LSB	000	000	
	OSC T01-08, T09-16	Force OSC Mode	-	-	設定値のまま変化しない
		OSC Select	-	-	設定値のまま変化しない
		Portamento	Off	Off	
	Pitch T01-08, T09-16	Transpose	+00	+00	
		Detune	+0000	+0000	
		Bend Range	+02	+02	
	Scale T01-08, T09-16	Use Program's Scale	-	-	設定値のまま変化しない
P4	Key Zone T01-08, T09-16		C-1...G9 (Slope=000)	C-1...G9	
	Vel Zone T01-08, T09-16		001...127 (Slope=000)	001...127	
	Delay T01-08, T09-16	MIDI Tempo Sync.	Off	Off	
Time		0000	0000		
P5	MIDI Filter1, 2		On	On	
P7	Arpeggiator	各種パラメーター		-	設定値のまま変化しない
	Drum Track	各種パラメーター		-	設定値のまま変化しない
P8	Routing T01-08, T09-16	Bus (IFX/Output) Select	L/R	L/R	
		Send1 (MFX1)	0	0	
		Send2 (MFX2)	40	40	
	Insert FX Setup	IFX1...5	-	-	設定値のまま変化しない
		Pan: #8	-	-	設定値のまま変化しない
		FX Control Bus	-	-	設定値のまま変化しない
		Send1/2	-	-	設定値のまま変化しない
		その他のパラメーター	-	-	設定値のまま変化しない
FX Control T01-08, T09-16	FX Control Bus	Off	Off		
Common FX LFO	All parameters	-	-	設定値のまま変化しない	
P9	Routing	MFX1	-	-	Stereo Chorus
		MFX2	-	-	Reverb Smooth Hall
		Chain	-	-	Off
		Chain Direction	-	-	1->2
		Level	-	-	127
		Return1	-	-	127
		Return 2	-	-	50
	その他のMFX パラメーター	-	-	-	設定値のまま変化しない
	TFX	-	-	-	設定値のまま変化しない
Master Level	-	-	-	設定値のまま変化しない	

Copy From Combination

指定したコンビネーションの設定を、現在選ばれているソングの設定としてコピーします。

Note: コンビネーションで使用しているティンバーのみをコピーします。コンビネーションの“Status”がOffのティンバーはコピーされません。また、Muteのティンバーは、ソングのトラックに“Status” Offが設定されます。



1. “Combination”でコピー元のコンビネーションを選びます。
2. “IFXs”、“MFXs”、“TFX” にチェックをつけてコンビネーションのエフェクトの設定を同時にコピーするかを設定します。
IFXs: コピー元のコンビネーションのインサート・エフェクト全体の設定 (Insert FX Setup ページの内容および IFX1~5 のエフェクト・パラメーター) をコピーします。
MFXs: コピー元のコンビネーションのマスター・エフェクト全体の設定をコピーします。
TFX: コピー元のコンビネーションのトータル・エフェクト全体の設定をコピーします。
3. “Auto adjust Arp setting for Multi REC”を設定します。

“Auto adjust Arp setting for Multi REC”は、アルペジエーターをオンにしてマルチ・レコーディングを行った場合、レコーディング時の演奏と同じサウンドが、プレイバック時に再現できるように、必要な一部のトラックのMIDIチャンネル等を補正したり、必要なトラックを追加したりします。

Note: コンビネーションでの[ARP]の状態によって補正します。オフでライトされているコンビネーションをコピーする場合は、ソングでも、アルペジエーターをオフで使うことが前提になります。ソングでアルペジエーターをオンで使う場合は、コンビネーションでアルペジエーターをオンにしてライトしてから、コピーしてください。

チェックするとトラックのMIDIチャンネル等の補正を実行します。“Multi REC”(Seq 0-8b)、“PLAY/MUTE/REC”(Seq 0-1(2)a)も自動的に設定します。また、“Recording Setup”には Overwrite (Seq 0-8b)が選ばれます。(自動設定された“Multi REC”、“PLAY/MUTE/REC”は、ソングを選び直すと、リセットするので注意してください。)

Note: 補正する内容は、次項を参考にしてください。ここでの内容を自動的に補正します。コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えてさらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

レコーディング時の演奏が再生時に再現できないときは

メニュー・コマンド“Copy From Combi”でコンビネーションの設定をコピーし、アルペジエーターをオンにしてマルチトラック・レコーディングを行ったとき、レコーディング時の演奏が再生時に再現できないことがあります。

同一のMIDIチャンネルに設定されている複数のトラックは、レコーディング時に演奏データが1つにまとめられます。アルペジエーター機能によって発音しているトラックと同一のMIDIチャンネルのトラックがある場合、アルペジエーターによって演奏されたデータと、手弾き等で入力した演奏データが1つにまとめられ、同じチャンネルの各トラック(“Status” INT時)すべてが発音してしまいます。

このような場合は、アルペジエーター機能によって発音しているトラックのMIDIチャンネルを変更し、さらにアルペジエーターを起動させるためのトラックを作ることによって解決できます。

レコーディング時の演奏が再生時に再現できない場合は、次の条件を確認してください。

メニュー・コマンド“Copy From Combination”で“Auto adjust Arp setting for Multi REC”にチェックをつけたとき、ここでの内容を自動的に実行します。通常チェックをつけて実行してください。その場合、ここでの修正は必要ありませんが、自動修正の内容をここで確認してください。

- SEQ P7: ARP/DT- ARP Setup T01-08, T09-16 ページ “Arpeggiator Assign”と“Arpeggiator Run” A、Bの設定

T01 :C085: Switch Bass								Ch:01		RPPR:NoAssign	
1	2	3	4	5	6	7	8				
Bass/Synth	Guitar/Pluc	Keyboard	Drums	Guitar/Pluc	Drums	Keyboard	Keyboard				
Arpeggiator Assign											
Off	B	Off	A	Off	Off	Off	Off				
Arpeggiator Run:								<input checked="" type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> B		

T09 :A000: KROME Grand Piano								Ch:09		RPPR:NoAssign	
9	10	11	12	13	14	15	16				
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard				
Arpeggiator Assign											
Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	A				
Arpeggiator Run:								<input checked="" type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> B		

- SEQ P3: Track Param- MIDI T01-08, T09-16 ページ “MIDI Channel”の設定

T01 :C085: Switch Bass								Ch:01		RPPR:NoAssign	
1	2	3	4	5	6	7	8				
Bass/Synth	Guitar/Pluc	Keyboard	Drums	Guitar/Pluc	Drums	Keyboard	Keyboard				
Status											
INT	INT	INT	INT	INT	INT	Off	Off				
MIDI Channel											
01	01	01	02	01	10	07	08				
Bank Select (When Status=EX2)											
000	000	000	000	000	000	000	000				
000	000	000	000	000	000	000	000				

T09 :A000: KROME Grand Piano								Ch:09		RPPR:NoAssign	
9	10	11	12	13	14	15	16				
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard				
Status											
Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off	Off				
MIDI Channel											
09	10	11	12	13	14	15	01				
Bank Select (When Status=EX2)											
000	000	000	000	000	000	000	000				
000	000	000	000	000	000	000	000				

“Arpeggiator Run” A、Bがチェックされ、アルペジエーターがトラックにアサインされている場合、“MIDI Channel”(Global P1:MIDI)に01以外が設定されているかを確認します。(グローバルMIDIチャンネルが01の場合です。)

Arpeggiator Run	MIDI Channel *1	修正
“A”、“B”のどちらかがチェックされている場合	01のみ	修正必要
	01 02、01 03、etc.	修正必要なし
“A”、“B”が両方ともチェックされている場合	01のみ	修正必要
	01 02、01 03、etc.	片方のみ修正必要
	01 02 03、etc.	修正必要なし/必要*2

*1 アルペジエーターが動作する複数のトラックにそれぞれ設定されている“MIDI Channel”が01だけの場合は、「01のみ」の欄を見ます。“MIDI Channel”が01と02または01と03のように01ともう一つのチャンネルが設定されている場合は「01 02、01 03、etc.」の欄を、01と02と03のように01とその他複数のMIDIチャンネルが設定されている場合は「01 02 03、etc.」の欄を見ます。

*2 修正が必要な場合は、1つのアルペジエーターが動作するトラックが“MIDI Channel”01だけを使用しているときです。また、2つのアルペジエーターで同じMIDIチャンネルを使用している場合にも修正が必要な場合があります。



コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えて、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

前図は、コンビネーション“B109: Echo Jamm”を“Copy From Combination”で“Auto adjust Arp setting for Multi REC”をチェックしないでコピーした例です。新規ソングを選び、実際にコピーして確認してください。

この設定を例として修正が必要か、そして修正が必要な場合、どこを修正するかを確認します。

“Arpeggiator Run”のAとBにチェックがついていて、アルペジエーターが動作するトラックには“MIDI Channel”01と02が設定されています。片方のアルペジエーターに対して修正が必要です。この設定のままマルチトラック・レコーディングを行うと、T01、02、03のMIDIチャンネルが同一のため、高音側のギター/ピアノ/パッド(T02、T03、T05)、低音側のベース(T01)、アルペジエーターBによるギター・リフ(T02)の演奏データが1つにまとめられてしまい、再生時に演奏が再現されません。(T16はアルペジエーターAをトリガーするためのダミー・トラックです。)

- アルペジエーターBによるギターの演奏データを分けてレコーディングするために、T02のMIDIチャンネルを変更します。
SEQ P3: Track Param- MIDI T01-08ページを選び、Track02の“MIDI Channel”を03に変更します。
- アルペジエーターBをトリガーするための設定を追加します。
トラック8(または使用していないトラックのいずれかを選択)の“Status”をOff、“MIDI Channel”を01に設定します。(T08はアルペジエーターBをトリガーするためのダミー・トラックとなります。)
- SEQ P7: ARP/DT- ARP Setup T01-08ページを選びます。トラック8のAssignをBに設定します。
以下の設定になります。

トラック	T01	T02	T03	T04	T05	T06	T07	T08	T16
Assign	Off	B	Off	A	Off	Off	Off	B	A
Status	INT	INT	INT	INT	INT	Off	Off	Off	Off
MIDI Ch.	01	03	01	02	01	01	01	01	01

以上で修正が終了しました。SEQ P0-8: Play/REC- Preferences ページで“Track Select”にMIDIチャンネルが01のトラックのいずれかを選びます。“Multi REC”をチェックし、マルチトラック・レコーディングしてください。

Copy from Program

指定したプログラムの設定を現在選ばれているソングのトラックにコピーします。

Combinationモードの“Copy From Program”と同様の機能です。(→p.109「Copy from Program」参照)

SequencerモードのこのコマンドがCombinationモードと異なる点は、コピー先のトラックの“MIDI Channel”が“with Arp”の設定に関わらず、ソングのトラックに設定されているチャンネルに保たれます。(手順4参照)

Copy Tone Adjust

(→p.69「Auto Song Setup」参照)

Reset Tone Adjust

(→p.110「Reset Tone Adjust」参照)

Copy Drum Track

任意のプログラム、コンビネーション・テンパー、ソングのドラム・トラック設定をコピーします。(→p.70「Copy Drum Track」参照)

Erase Drum Track Pattern

任意のドラム・トラック・パターンを削除します。(→p.70「Erase Drum Track Pattern」参照)

Detune BPM Adjust

フレーズやリズム・ループなどのマルチサンプルを、トラックのプログラムで使用しているときに、そのBPMを変更します。“Detune BPM Adjust”はピッチを変えることによってフレーズやリズムのBPMを変化させます。

トラックの“Detune”にエディット・セルがあるとき、そのトラックに対して有効となります。実行すると、選択している“Detune”値が設定されます。

(→p.110「Detune BPM Adjust」参照)

Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

(→p.71 “Copy Arpeggiator”参照)

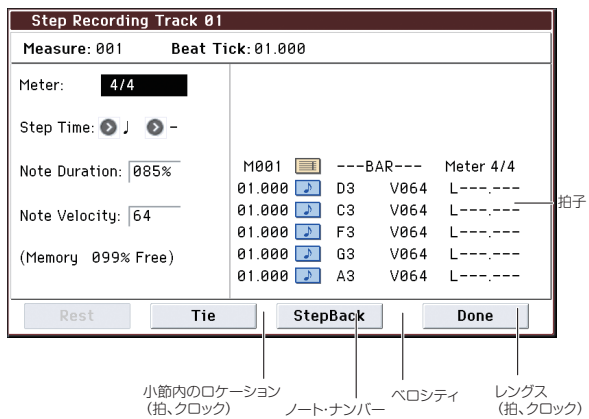
Step Recording

ステップ・レコーディングは、各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤でMIDIデータとして入力する方法です。休符やタイはダイアログのRestボタン、Tieボタンで入力します。

すでに演奏データが入力されているトラックにステップ・レコーディングでデータを入力すると、“From Measure”に指定した小節以降のデータがすべて消去されます。入力後、入力前のデータに戻す場合は、コンペアしてください。

ピッチ・ベンドのように連続的に値が変化するデータのときはメニュー・コマンド“Create Control Data”で入力し、プログラム・チェンジのようにデータが1つのときはメニュー・コマンド“Event Edit”で入力するとよいでしょう。

1. データ入力するMIDIトラックを“Track Select”で選び、入力を開始する小節を“From Measure”(Seq 6-1c)で指定します。
2. “Step Recording”を選び、ダイアログを表示します。



3. “Meter”で拍子を設定します。
その小節にすでに設定されている拍子が表示されます。拍子の設定を変えると、レコーディングする小節の拍子のデータが変わり、その小節ではすべてのトラックが変更した拍子になります。
4. “Step Time”で入力の基本となる1ステップの長さを音符単位で設定します。
左側のポップアップ・メニューで、音符の長さを。(全音符) ~ ♩ (32分音符) から選びます。
左側で選んだ音符を付点音符または三連符にする場合は、右側のポップアップ・メニューで、付点音符[.] (Dot)、三連符[3 (Triplet)]を選びます。左側で設定した音符の長さのままにする場合は[- (Normal)]にします。
“Step Time”の設定とクロックの関係は、下表のとおりです。

(0:060)	(0:120)	(0:240)	(1:000)	(2:000)	(4:000)
(0:090)	(0:180)	(0:360)	(1:240)	(3:000)	(6:000)
(0:040)	(0:080)	(0:160)	(0:320)	(1:160)	(2:320)

5. “Note Duration”で、“Step Time”の設定に対する実際の音の長さを指定します。目安としては100%でテヌート、85%で通常、50%でスタッカートになります。
6. “Note Velocity”で、ノート・データのベロシティ値(鍵盤を弾く強さ)を指定します。[PAUSE]スイッチを押した状態では、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すことで、ベロシ

ティ値を指定できます。Keyにすると、鍵盤を実際に弾いたときの強さで入力されます。

7. 鍵盤、またはダイアログ下の各ボタンを押して、次のようにノート・イベントを入力します。

• 音符の入力

鍵盤を押すとそのノート・ナンバーが手順4で指定した長さの音符で入力できます。

鍵盤を和音で押すと、そのノート・ナンバーが手順4で指定した長さの和音で入力できます。すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・ナンバーは同じロケーションに入力できるので、鍵盤を押すタイミングが違っていても和音が入力できます。

鍵盤を押すたびに、手順4で指定した長さ分のロケーションが進みます。

• 休符の入力

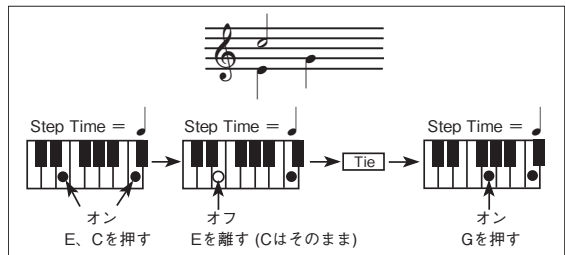
Restボタンを押すと、手順4で指定した長さの休符を入力します。

• タイの入力

鍵盤を押さずにTieボタンを押すと、直前に入力した音符がタイになり手順4で指定した長さ分だけ長くなります。

また、鍵盤を押しながらTieボタンを押すと、押している音符がタイになり、手順4で指定した長さ分だけ長くなります。

次のような音符の入力もできます。



• 音符、休符の削除

音符または休符を削除するときは、StepBackボタンを押します。手順4で指定した長さ分のロケーションに戻り、その間のデータを削除します。

• 次に入力する音符の確認

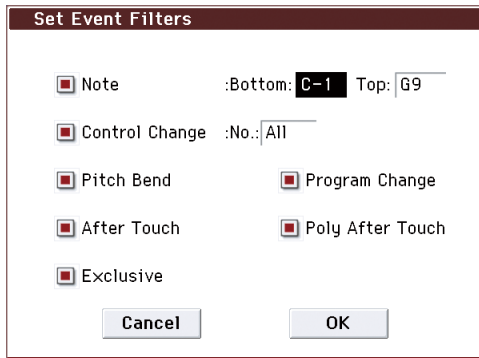
次に入力する音符を確認したいときは、[PAUSE]スイッチを押します(LED点灯)。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度[PAUSE]スイッチを押す(LED消灯)と待機状態を解除し、入力が行えます。

8. ステップ・レコーディングが終わったら Done ボタンを押します。[COMPARE]スイッチを押すとステップ・レコーディングする前の状態に戻ります。

Event Edit

入力したMIDIデータをイベント単位でエディットします。

1. エディットするトラックを“Track Select”で選び、エディットする先頭の小節を“From Measure”(6-1c)で指定します。“Event Edit”を選ぶと、Set Event Filters ダイアログが表示されます。“Track Select”でMaster Track(マスター・トラック)を指定したときは、このダイアログは表示しません。



Set Event Filters ダイアログでは、イベント・エディットの画面に表示、およびエディットするイベント(演奏データ)の種類を選びます。

“Note”では、“Bottom”、“Top”の設定でノートの範囲を指定します。通常はC-1、G9にします。

“Control Change”では、コントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。通常はAllにします。

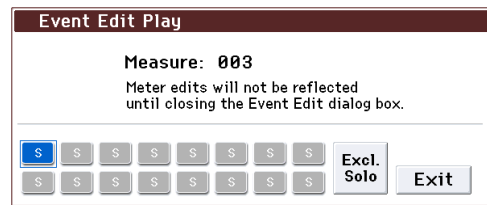
その他、表示する各イベント(“Pitch Bend”、“Program Change”、“After Touch”、“Poly After Touch”、“Exclusive”)をオンにします。

2. OKボタンを押して、イベント・エディット・ダイアログを表示します。



3. ダイアログの上段の“Measure”と“Index”で、エディットする小節とその小節内のインデックス・ナンバーのイベントをダイアログの先頭に表示します。右端のスクロール・バーに触れて、エディットするイベントまで移動させることもできます。
4. エディットするイベントを選び、VALUE コントローラーで値を入力します。
 - 小節内のロケーション“Beat Tick”では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。
 - イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。ノート・イベントを選ぶと発音します。
5. ダイアログ下の各ボタンを押して、イベントをエディットします。

- **イベントの挿入**
イベントを挿入するロケーション“Beat Tick”を選びInsertボタンを押して、イベントを挿入します。
- **イベントの削除**
削除するイベントを選び、Cutボタンを押してイベントを削除します。
- **イベントの移動**
CutボタンとInsertボタンで、イベントが移動できます。(イベントのカット&ペースト)。Cutボタンで移動するイベントを削除し、Insertボタンで移動先に挿入します。また、“Beat Tick”を変更しても、イベントが移動します。
- **イベントのコピー**
コピー元のイベントを選び、Copyボタンを押してコピー先を選びInsertボタンを押すと、その位置にイベントを挿入します。
- **イベントのプレイバック**
Playボタンを押すと、ダイアログが開き、ソングのプレイバックが始まります。Event Editでエディットした内容を確認するときに使用します。



- “Measure”で設定した小節からプレイバックします。
- ソングの設定に従ってプレイバックします。(P0:Play/RECページ等と同様にプレイバックします)エディット中のトラックのみをプレイバックするときは、“Event Edit”を終了してトラックをソロにしてください。または他のトラックをミュートします。エディット中のトラックは、青色の四角を表示します。
- Excl. Solo ボタンを押すと、エクスクルーシブ・ソロがオンになります。
 - オフ: マルチプル・ソロ (Multiple Solo) 動作
ソロ・ボタンを押すたびにソロ・オン / オフが切り替わります。複数トラックのソロをオンにできます。
 - オン: エクスクルーシブ・ソロ (Exclusive Solo) 動作
16トラックの内、1つのトラックだけがソロ・オンになります。
- メニュー・コマンド “Exclusive Solo” とリンクして動作します。
- “Meter”をエディットした場合は、Event Editを終了するまではプレイバックに反応しません。
- Exitボタンを押すと再生が停止し、Event Editダイアログに戻ります。
- **システム・エクスクルーシブ・メッセージのエディット**
KROME パラメーター・チェンジ・メッセージ、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージをエディットします。対象となるパラメーターは p.204 の表を参照してください。*Dump/Ext* は、以下の場合に表示します。
 - エクスクルーシブ・ダンプ・データ
 - 外部 MIDI 機器等のパラメーター・チェンジ・メッセージで、KROME に対応しないメッセージ

- Sequencer モード以外のパラメーター・チェンジ・メッセージ

Unavailable は、以下の場合に表示します。

- KROMEパラメーター・チェンジ・メッセージで、MIDI Channel、Status、Key/Vel Zone 等、本体でリアルタイム・レコーディングできないパラメーター (→ p.204 表に入っていないパラメーターが該当します。本体でパラメーターを動かしてリアルタイム・レコーディングできないが、MIDI 経由で入ってきたときはレコーディングできるので、このような場合があります。)
- KROME パラメーター・チェンジ・メッセージだが、入力ミス等が原因で、対応するパラメータがない場合

Note:

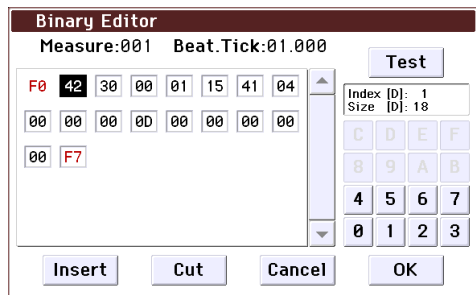
- IFX1, 2, 3, 4, 5, MFX1, MFX2, TFX エフェクト・パラメーター
- Tone Adjust

これらの、パラメーター名および値表示は、現在選択されている Effect に対応するパラメーター名および値を表示します。(エフェクト・パラメーターで、Paramater71 などの“Parameter”と“数字”を組み合わせたものは、現在選択されているエフェクトでは使用されていないパラメーターです。)

エフェクトの種類を、パラメーター・チェンジ・メッセージをレコーディングして切り替えている場合、本来ソング・プレイバック時に選択されるエフェクトに対応したパラメーター名でなく、現在選択しているエフェクトに対応したパラメーターを表示します。エフェクトを切り替えと、それらのパラメーターのコントロールを行う場合は注意してください。

BinEdit ボタンは、エクスクルーシブ・メッセージを選択しているときに有効になり、このボタン押すと Binary Editor ダイアログが開きます。

F0 で始まる、システム・エクスクルーシブ・メッセージを、16 進数でエディットできます。外部機器のシステム・エクスクルーシブ・メッセージを入力してエディットする場合等に使用します。



本機のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマット

- F0: エクスクルーシブ・ステータス
- 42: コルグ ID
- 3n: n=0...F グローバルMIDIチャンネル
- 00: 機種IDバイト1
- 01: 機種IDバイト2
- 15: 機種IDバイト3 (15)
- ff: ファンクションID
- ([41][04]: Sequencer モード・パラメーター・チェンジ)
- ...
- F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

- Test ボタンを押すと、エディット中のシステム・エクスクルーシブ・メッセージを、MIDI OUT 端子、USB MIDI 端子から送信します。外部機器の動作を確認する場合などに使用します。

- インフォメーション・ボックスの Index [D] は、選択しているデータが、先頭から、何番目のバイトかを表示します。先頭の F0 をゼロとして、1、2、3... と 10 進で表示します。Size[D] は、エディット中のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのバイト数を 10 進表記で表示します。16[D] は 16 バイトを示します。

- OK ボタンを押すと設定が有効になります。
- データ入力ボタンで、16 進表記でのデータ入力をします。8、9、A、B、C、D、E、F は、入力が有効な下桁入力時のみ有効です。
- Insert ボタンと Cut ボタンで、バイト・データの挿入と削除ができます。
- OK ボタンを押すと設定が有効になり、イベント・エディットのページに戻ります。

- イベント・エディットが終了したら Done ボタンを押します。[COMPARE] スイッチを押すとイベント・エディットでエディットする前の状態に戻ります。

“Event Edit”で演奏データの種類と設定できる値は下表のとおりです。

BAR(表示のみ) (小節線)		Meter: 1/4..16/16 *1 (拍子)
C-1..G9 *2 (ノート・データ)	V: 1..127 *2 (ベロシティ)	L: 000.000...15984.000 (レンジ: 拍、クロック)
PAFT(ポリ・アフタータッチ)	C-1..G9 (ノート・ナンバー)	0..127 (バリュー)
CTRL(コントロール・チェンジ)	C: 0..119(コントロール・チェンジ・ナンバー)	0..127 (バリュー)
PROG (プログラム・チェンジ)	Bank: A..E 000..127, GM, g(1)..g(9) g(d), ---, (プログラム・バンク)	P: 0..127, 1..128(GM, g(1)..g(d)のとき) (プログラム・ナンバー)
AFTT (アフタータッチ)	0..127 (バリュー)	
BEND (ピッチ・バンド)	-8192..+8191 (バリュー)	
EXCL *3 (エクスクルーシブ)		

*1: 拍子は、マスター・トラックにレコーディングされるため、いずれかのトラックで変更しても、すべてのトラックの同じ小節にも影響を与え、その拍子で演奏されるので注意してください。

Note: *2: ノート・データとベロシティの値は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。


*3: エクスクルーシブ・イベントは、ノート・イベントやコントロール・チェンジなどの他のイベントに変更することはできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

パターンをブット(配置)している部分にはパターン・ナンバーを表示します。また、トラックの最後には、Track Endを表示します。

Piano Roll


ピアノ・ロール・ダイアログは、ノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のイベント情報を詳細にグラフィック表示します。そして、これらのイベントを変更、消去、または作成します。

1. エディットするトラックを“Track Select”で選び、エディットする先頭の小節を“From Measure”(Seq 6-1c)で指定します。または、Track View ページ(Seq 6-2)でエディットするトラック、小節を指定します。

2. メニュー・コマンドから“Piano Roll”を選択する、またはTrack Viewページの  ツールを選び、ピアノ・ロール・ウィンドウ(→p.183参照)を表示します。

3. ダイアログ上段のノート・ビュー・エリア、または下段のコントロール・ビュー・エリアにエディットするイベントを表示します。

次のいずれかの方法で表示します。詳しくは各項目をご覧ください。

- ノート・ビュー・エリア・セレクトを押し、VALUE コントローラーを操作します。
-  ツールを選び、ドラッグします。
- イベント・リストで“Meas”、“#”を入力します。
- Zoom ボタンで拡大 / 縮小します。
- ビュー・エリア・ハイト・セレクトを切り替えます。

4. ツール・ボックスでエディットに必要なツールを選び、エディットします。詳しくは、「ノートのエディット」、「コントロール・データのエディット」をご覧ください。

Note: 編集を取り消したいときは、Undoボタンを押します。1つ前の状態にまで戻ることができます。RedoはUndoを取り消します。また、ピアノ・ロール・ダイアログに入る前の設定に戻るときは、一旦、Done ボタンを押して終了し、[COMPARE] スイッチを押してください。

5. イベントをプレイバックするときは Play ボタンを押します。ダイアログが開き、ソングのプレイバックが始まります。エディットした内容を確認するときに使用します。

6. Doneボタンを押して、エディットを終了します。

ノート・ビュー・エリア

ノート・イベントを修正、削除、追加します。

グリッドの縦方向はピッチ、横方向は(小節の)ロケーションです。横方向のグリッド数は、Piano Roll Setupの“Grid Resolution”設定します。

ノート・イベントは、音の高さを縦方向で示し、音の長さは棒の横の長さで示します。イベントが始まるロケーションは左端になります。

パターンがブットされている小節は、紫色の網目で表示されます。

ノート・ビュー・エリア・セレクト

表示する音域を変更します。

このオブジェクトを押して、VALUE コントローラー([VALUE]ダイヤルや[INC] [DEC]スイッチ等)を操作すると、表示する音域が移動します。またバーの上で上下にドラッグしても移動できます。

イベント・リスト項目、またはコントロール・ビュー・セレクトを選択すると解除されます。

コントロール・ビュー・エリア

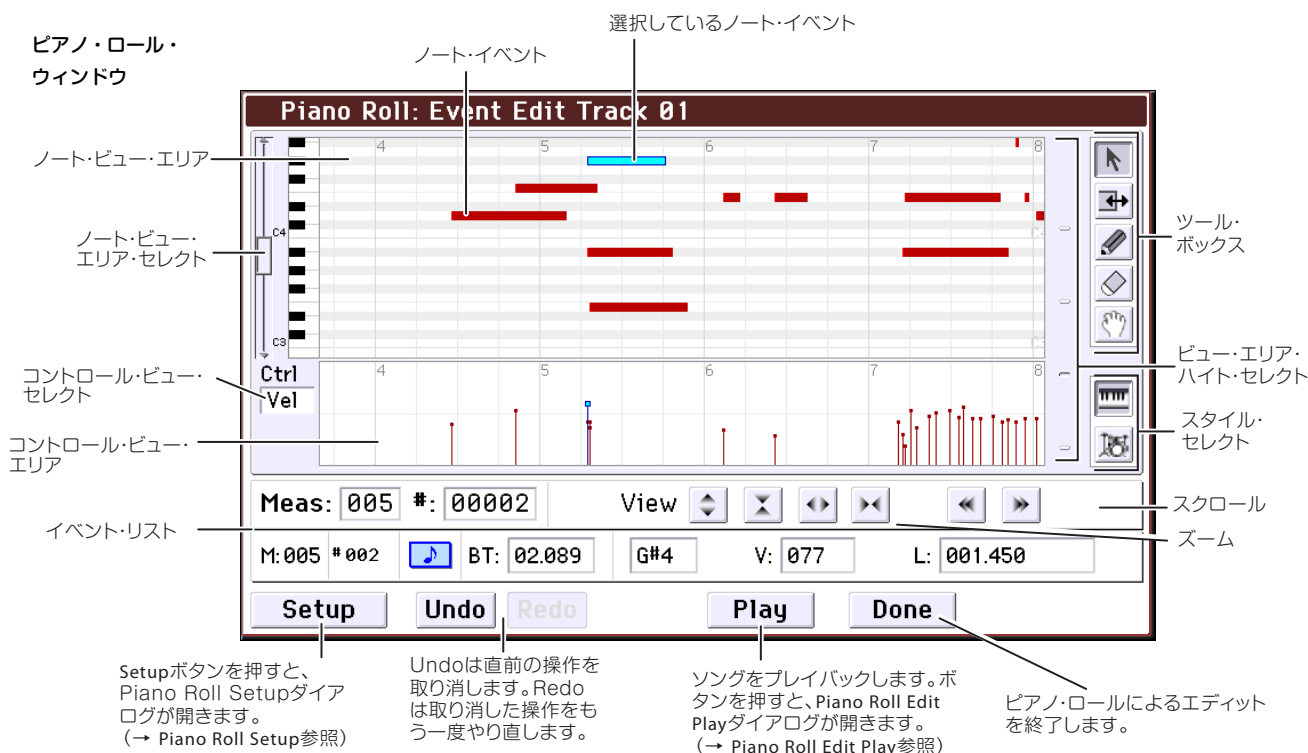
ベロシティやコントロール・データを表示し、これらのデータを修正、削除、追加します。

コントロール・ビュー・エリア・セレクト

コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。以下から選択します。

Vel: ベロシティ
PAft: ポリ・アフタータッチ
CC#000...119: コントロール・チェンジ000~119
Aft: アフタータッチ
Bnd: ピッチベンド

ノート・ビュー・エリアでノートを選択すると、自動的にベロシティを表示します。



* プログラム・チェンジ、エクスルーシブ・イベントは表示しません。

ツール・ボックス

セレクト・イベント・ツール

ノート・ビュー・エリア、コントロール・ビュー・エリアでイベントを選択します。イベントを押しながらドラッグすると、移動などのエディットができます。

レングス・エディット・ツール: ノート・ビュー専用

イベントを押しながらドラッグすると、ノートのレングスが変化します。

プット・イベント・ツール

イベントを作成します。

ノート・ビュー・エリア内を押すと、ノートが追加できます。入力されるノートの長さは、Piano Roll Setupの“Grid Resolution”設定に従います。ベロシティは、100で入力されます。

コントロール・ビュー・エリア内を押すと、コントロール・ビュー・セレクト“Ctrl”で設定されたコントロール・イベントが作成されます。ドラッグすると、連続したデータが作成できます。ただし、PAft(ポリ・アフタータッチ・イベント)は作成できません。

また、すでにパターンがプットされている小節はイベントには作成できません。

イレース・イベント・ツール

イベントを消去します。

ノート・ビュー・エリアのノートを押すと、ノートが消去されます。コントロール・ビュー・エリアのコントロール・データを押すと、データが消去されます。ベロシティを表示したときは、一緒にノート・イベントも消去されます。

イレースに限り、複数のイベントを一括して消去することができます。消去したいイベントをドラッグして囲み、表示を反転させて青色にして、離すと、範囲指定したイベントが削除されます。ただし、PAft(ポリ・アフタータッチ・イベント)は消去できません。

グラブ・ツール

ノート・ビュー・エリア、コントロール・ビュー・エリアでドラッグすると、表示範囲が移動します。

スタイル・セレクト・ツール

ノート・イベントの表示を、通常のタイプとドラムキット用にするかを選びます。

ビュー・コントロール

ズーム

ノート・ビュー・エリア、コントロール・ビュー・エリア内の表示を拡大、縮小します。

左から順に、縦方向ズーム・イン(拡大)、縦方向ズーム・アウト(縮小)、横方向ズーム・イン(拡大)、横方向ズーム・アウト(縮小)です。

縦方向ズーム・イン/アウトは、選択されているイベントを中心に拡大/縮小します。

横方向ズーム・イン/アウトは、一番左に表示された小節を起点に拡大/縮小します。

スクロール

ノート・ビュー・エリアをスクロールします。


ビュー・エリア・ハイト・セレクト

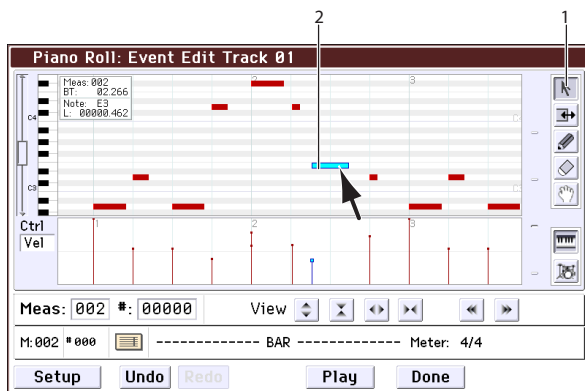
各ボタンを押すと、ノート・ビュー・エリアとコントロール・ビュー・エリアの表示サイズが変わります。

ノートのエディット

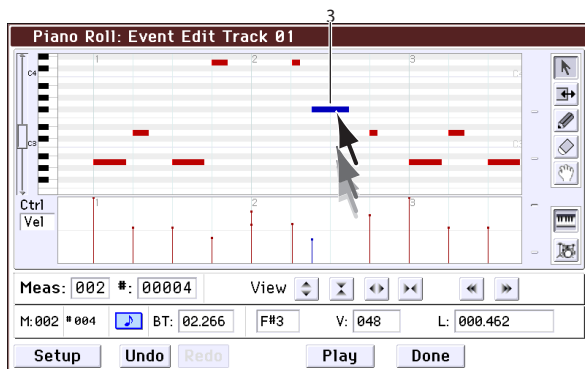
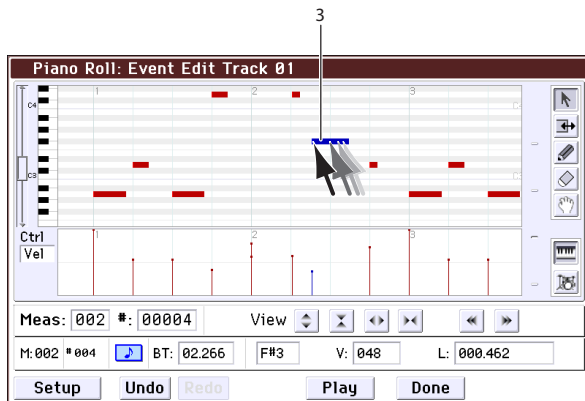
Note: 操作を取り消したいときは、一旦、Done ボタンを押して終了し、[COMPARE] スイッチを押してください。ピアノ・ロール・ダイアログを開く前の状態に戻ります。

ノートを移動する

1.  ツールを押します。
2. 移動するノート・イベントを押します。
表示が反転します。表示が水色になります。押し続けると、左上(または右上)にイベント情報が表示されます。




3. 押したまま、上下左右にドラッグします。
縦方向に移動するとピッチが変わり、横方向へ移動するとロケーションが変わります。



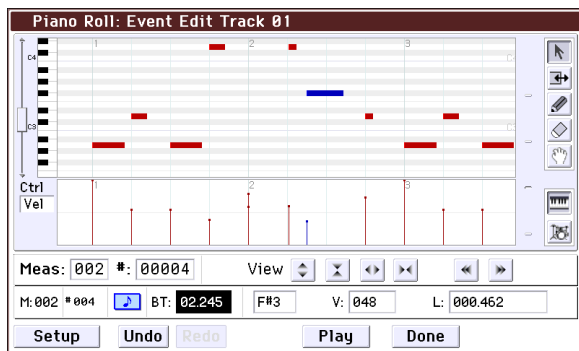
ジャストな位置に合わせたいときは

- Piano Roll Setupの“Snap to Grid”や、“Move Note Resolution”を使用することによって簡単に位置合わせができます。例えば、♪♪♪などのタイムにジャストな位置に移動するときには、“Grid Resolution”で単位を設定し、“Snap to Grid”をオンにします。ノート・イベントをドラッグするとグリッドに吸着します。(→参照「Piano Roll Setup ダイアログ」)


イベント・リストで値を変更

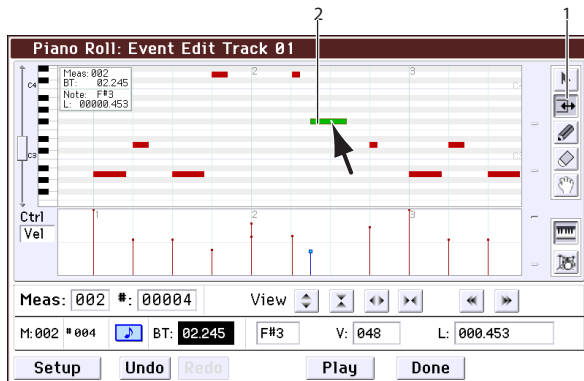
-  ツールを選び、移動するノート・イベントを押します。下段のイベント・リストで値を VALUE コントローラーで入力します。

ノート・データとベロシティの値は、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。



ノートの長さを変更する

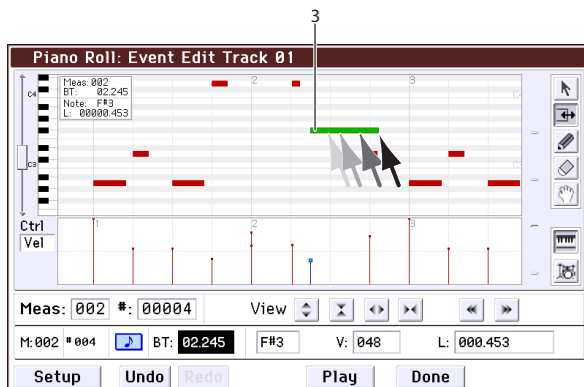
1.  ツールを押します。
2. ノートの長さを変更するノート・イベントを押します。
表示が反転します。表示が緑色になります。押し続けると、左上(または右上)にイベント情報が表示されます。




3. 押したまま、左右にドラッグします。

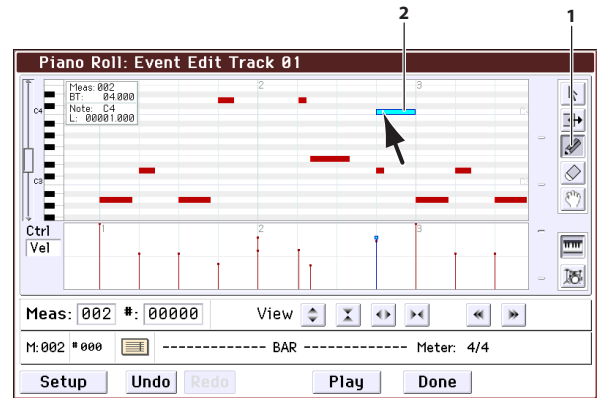
ノートの長さが変わります。

Piano Roll Setupの“Snap to Grid”をオンにすると、ドラッグ時に、“Grid Resolution”の単位で長さが変化します。




ノートを入力する

1.  ツールを押します。
2. ノートを入力する位置を押します。
 - ノートが入力されます。押し続けると、左上にイベント情報が表示されますので、ドラッグして目的の位置に移動することもできます。ベロシティ値は 100 で入力されます。
 - 入力するノートの長さを設定する場合は、Piano Roll Setup ダイアログで “Grid Resolution” を設定します。
 - ジャストな位置に合わせたいときは、Piano Roll Setup ダイアログで “Grid Resolution” をレゾリューションを設定し、“Snap to Grid” をオンにします。




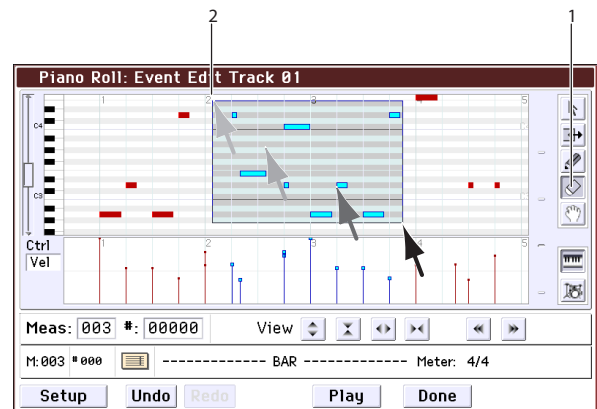
1つのノートが消去する

1.  ツールを押します。
2. 消去するノートの上を押します。データが消去されます。

複数のノートが消去する

イレースに限り、複数のイベントが選択でき、そして消去することができます。

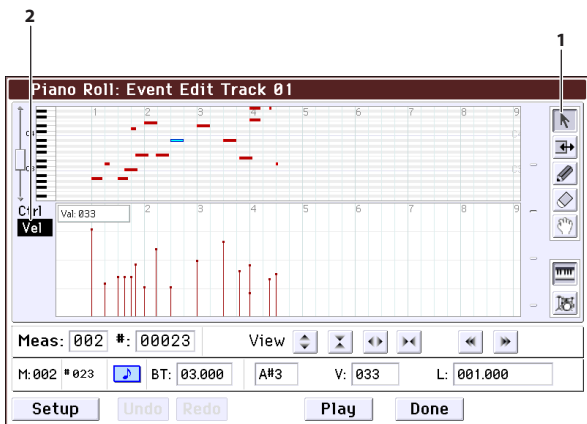
1.  ツールを押します。
2. 消去するノートを囲むようにドラッグします。消去の対象となるノートが青色で表示されます。
離すと、データが消去されます。



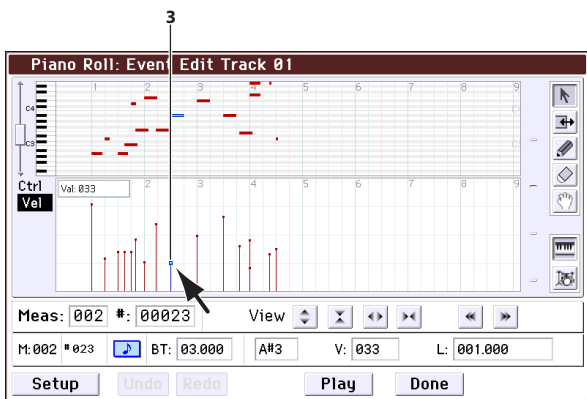
コントロール・データの編集

データの値を変更する

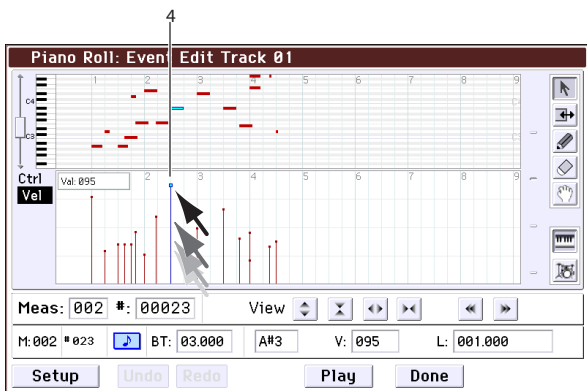
1. ツールを押します。
2. コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。
ノート・イベントを選ぶと、ベロシティが設定されます。



3. 値を変更するデータの上部の四角を押します。
表示が水色になります。押し続けると、左上にイベント情報が表示されます。

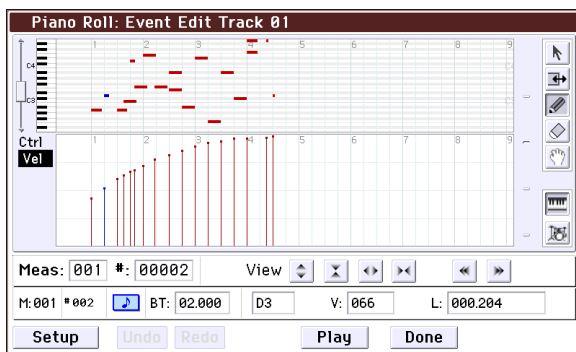
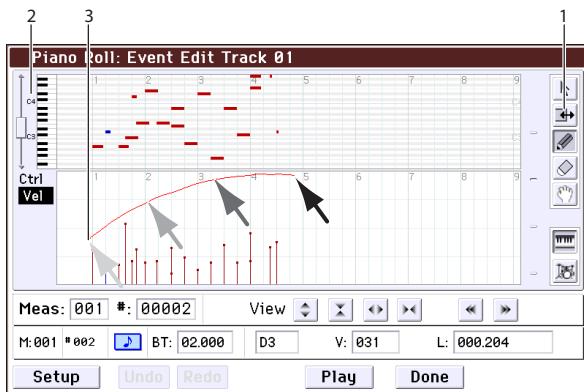


4. 上下方向ヘドラッグして、値を変更します。
またはイベント・リストで値を入力します。



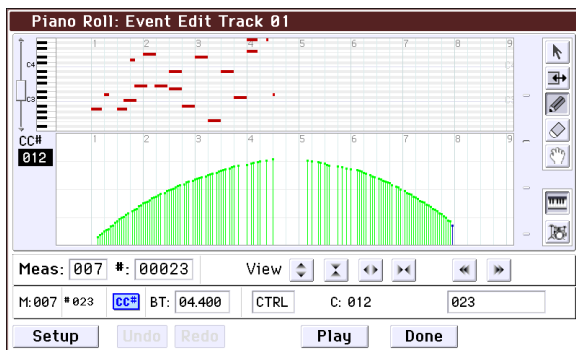
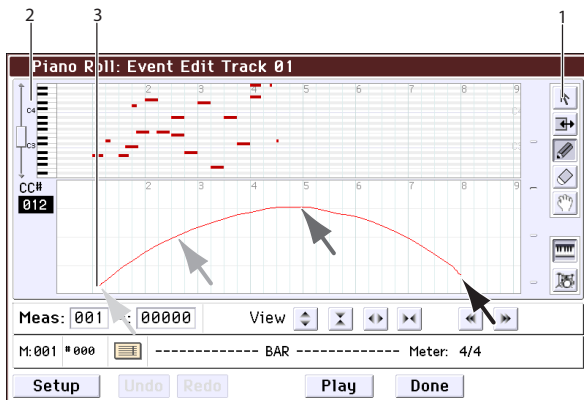
データの値を連続的に変化させる

1. ツールを押します。
2. コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。
3. 値を変更する範囲をドラッグします。ドラッグした軌跡が線で表示されます。離すと、その線に沿って値が変化します。



データを入力する

1. ツールを押します。
2. コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。
3. 入力する範囲をドラッグします。ドラッグした軌跡が線で表示されます。離すと、その線に沿って値が入力されます。



データを消去する

1. ツールを押します。
2. コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。
3. 削除するデータの上を押すか、消去する範囲をドラッグします。離すとデータが消去されます。

イベント・リスト

“Meas” (Measure)と“#” (Index)で、エディットする小節とその小節内のインデックス・ナンバーのイベントを表示します。

“#”を変えて、下段にAFTTやCC#01等のコントロール・データを選択すると、コントロール・ビュー・エリア・セレクトの値も切り替わり、その値をコントロール・ビュー・エリアに表示します。

ノート/コントロール・ビュー・エリアでイベントを選択するとイベントが水色になり、イベント・リストにその値を表示します。“#”で他のイベントを選択すると、選ばれたイベントは濃い青色で表示し、水色表示のイベントは赤色になります。

エディットするイベントを選び、VALUEコントローラーで各値を入力します。

- 小節内のロケーション“BT” (Beat Tick)では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。
- イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。ノート・イベントを選ぶと発音します。

“Piano Roll: Event Edit”でデータの種類と設定できる値は下表のとおりです。

C-1..G9* (ノート・データ)	V:1..127* (ベロシティ)	L:000.000..15984.000 (レンジス:拍、クロック)
PAFT(ポリ・アフター タッチ)	C-1..G9 (ノート・ナンバー)	0..127 (バリュー)
CTRL(コントロール・ チェンジ)	C: 0..119(コントロール・ チェンジ・ナンバー)	0..127 (バリュー)
AFTT (アフタータッチ)	0..127 (バリュー)	
BEND (ピッチ・バンド)	-8192..+8191 (バリュー)	

* ノート・データとベロシティの値は、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

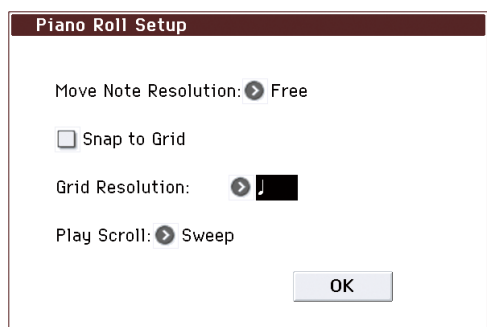
Undo, Redoボタン

Undo(アンドゥ)ボタンを押して、直前のエディットを取り消します。Redo(リドゥ)ボタンは、アンドゥで取り消したエディットに戻します。それぞれ直前の1回の操作だけ戻すことができます。

Setupボタン

Setupボタンを押すと、ノート・ビュー・エリアのエディット時のレゾリューション等を設定するPiano Roll Setupダイアログを表示します。

Piano Roll Setupダイアログ



Move Note Resolution [Free, 1/3, 1/2, 3/4, 1]

ノート・イベントを横方向へドラッグしたとき、設定したレゾリューションの単位で移動します。例えば、1/4に設定すると、ロケーションがBT:1.001のイベントは、右にドラッグして移動すると、2.001, 3.001, 4.001で移動します。Freeは補正は行われません。

“Snap to Grid”がOffのときに有効です。

Snap to Grid [Off, On]

On: ノート・イベントを横方向へドラッグすると、“Grid Resolution”で設定したレゾリューションに吸着します。例えば、“Grid Resolution”を1/4に設定すると、ロケーションがBT:1.001のイベントを右にドラッグして移動すると、2.000, 3.000, 4.000で移動します。移動できるロケーションは、4分音符ジャストの位置に限定されます。

ノート/コントロール・ビュー・エリアに、“Grid Resolution”の設定に従って、点線でGridを表示します。

Off: 吸着動作はしません。“Move Note Resolution”で設定したレゾリューションで移動します。

Grid Resolution [1/3, 1/2, 3/4, 1]

グリッドのレゾリューションを設定します。“Snap To Grid”がOnのとき、ここで設定したレゾリューションで吸着します。

また、プット・イベント・ツールで作成されるノート・イベントのレゾリューションと長さは、ここでの設定に従って作成されます。

Play Scroll [Sweep, Crawl]

プレイバック時のノート/コントロール・ビュー・エリアの切り替わり方を設定します。

Sweep: ロケーション・バーが、ビュー・エリアの最後に到達した時点で、次の小節とロケーション・バーが左側に移動します。

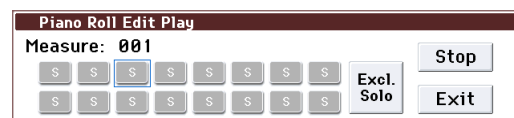
Crawl: 1小節ごとに移動します。ロケーション・バーの位置は固定です。

Playボタン

Playボタンを押すと、Piano Roll Edit Playが開き、ソングのプレイバックが始まります。

ノート/コントロール・ビュー・エリアに表示されている小節の先頭からプレイバックが始まります。

Piano Roll Edit Play



Soloボタン

各トラックは、P0のProgram T01-08、T09-T16のPlay/Mute、Soloの設定に従ってプレイバックします。Piano Roll Edit Playダイアログの16個のSoloボタンでも、ソロ・トラックを切り替えられます。上段左からトラック1~8、下段左からトラック9~16をコントロールします。エディット中のトラックは、青色の四角を表示します。

Excl. Soloボタン

エクスクルーシブ・ソロがオンになります。

オフ: マルチプル・ソロ (Multiple Solo) 動作

ソロ・ボタンを押すたびにソロ・オン/オフが切り替わります。複数トラックのソロをオンにできます。

オン: エクスクルーシブ・ソロ (Exclusive Solo) 動作
16トラックの内、1つのトラックだけがソロ・オンになります。
メニュー・コマンド“Exclusive Solo”とリンクして動作します。

Playボタン

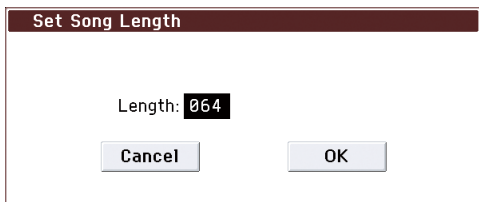
Stop ボタンを押すと、プレイバックが停止し、Piano Roll Edit Playが閉じます。このとき停止した小節の先頭がノート/コントロール・ビュー・エリアに表示されます。

Exitボタン

Exit ボタンを押すとプレイバックを停止し、Piano Roll Edit Playが閉じます。このときプレイバックを開始したノート/コントロール・ビュー・エリアの小節に戻ります。

Set Song Length

ソングの長さ(小節数)を変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。



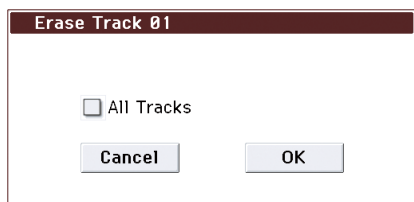
1. “Length”でソングの長さを設定します。

 “Length”で設定した小節後のデータは削除されます。

Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。
マスター・トラックだけを消去することはできません。

1. “Track Select”で消去するトラックを選びます。
2. “Erase Track”を選び、ダイアログを表示します。



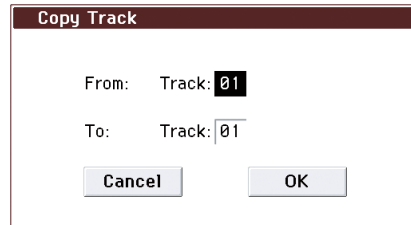
3. データを消去するトラックを設定します。
“All Tracks”をチェックしないときは、“Track Select”で選択したトラックの演奏データだけが消去されます。
“All Tracks”をチェックすると、すべてのトラックの演奏データが消去されます。

Copy Track

コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。

コピー・トラックを実行すると、コピー先の元のトラック・データは消去されますので、十分に注意してください。

1. “Track Select”でコピーするMIDIトラック(Track01~16)を選びます。
2. “Copy Track”を選び、ダイアログを表示します。



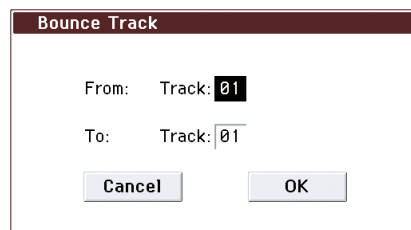
3. “From”でコピー元のトラックを、“To”でコピー先を選びます。
 (“From”には“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。)

Bounce Track

バウンス元とバウンス先にあるMIDIトラックの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。

バウンス元のトラックとバウンス先のトラックにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。そのようなときはあらかじめ2つのトラックのMIDIコントロール・データを、メニュー・コマンド“Event Edit”、“Erase Control Data”で整理するとよいでしょう。

1. “Track Select”でバウンスするMIDIトラック(Track01~16)を選びます。
2. “Bounce Track”を選び、ダイアログを表示します。

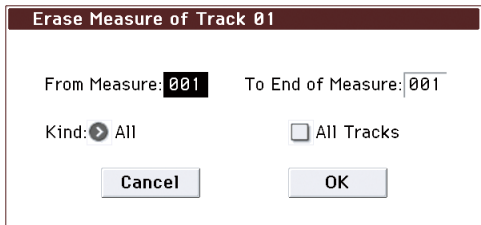


3. “From” でバウンス元のトラックを、“To” でバウンス先のトラックを選びます。(“From”には“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。)
 “Bounce Track”の場合、バウンス元トラックのデータは「ゼロ」になります。

Erase Measure

指定した小節の演奏データを含む各種データを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

1. “Track Select”でデータを消去する小節を含むMIDIトラック (Track01～16)、マスター・トラックを選びます。
2. “Erase Measure”を選び、ダイアログを表示します。



3. “From Measure”でイレースする先頭の小節を、“To End of Measure”でイレースする最後の小節を選びます。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
4. 消去するデータの種類を“Kind”で選びます。

All: そのトラック内のすべての種類のデータを消去。

Note: ノート・データを消去。

Control Change: コントロール・チェンジ・データを消去。

After Touch: チャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータを消去。

Pitch Bend: ピッチ・ベンド・データを消去。

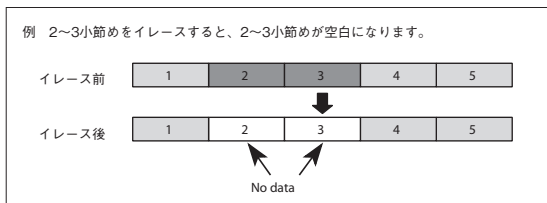
Program Change: プログラム・チェンジ・データを消去。

Exclusive: エクスクルーシブを消去。

5. コマンドを実行するトラックを設定します。

“All Tracks”をチェックしないで実行すると、“Track Select”で選択したトラックだけの“Kind”データを消去します。

“All Tracks”をチェックすると、すべてのトラックの“Kind”データを消去します。



- ☛ コントロール・データ が、消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。

- ☛ 数小節にまたがって持続するノート・データは、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されますので注意してください。

Note: ノート・データの消去はメニュー・コマンド“Shift/Erase Note”でも実行できます。消去するノートの範囲や“Beat.Tick” (拍、クロック) 単位の範囲を指定して消去するときに使用してください。

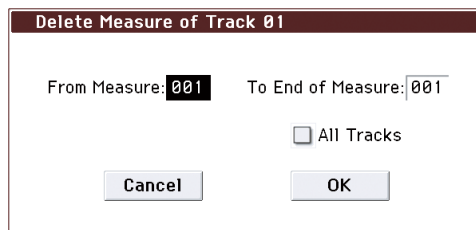
Note: コントロール・チェンジの消去はメニュー・コマンド“Erase Control Data”でも実行できます。消去するコントロール・チェンジの種類や、“Beat.Tick” 単位の範囲を指定して消去するときに使用してください。

Delete Measure

指定した小節を削除します。

デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

1. “Track Select”で、削除する小節を含むMIDIトラック (Track01～16)を選びます。
2. “Delete Measure”を選び、ダイアログを表示します。

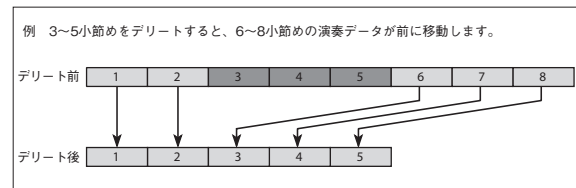


3. “From Measure”でデリートする先頭の小節を、“To End of Measure”でデリートする最後の小節を選びます。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

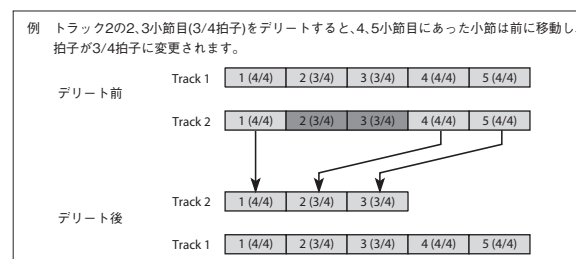
4. コマンドを実行するトラックを設定します。

“All Tracks”をチェックしないで実行すると、“Track Select”で選択したトラックで設定した小節間のデータだけを削除します。

“All Tracks”をチェックすると、すべてのトラックで設定した小節間のデータを削除します。



- ☛ 手順4で“All Tracks”をチェックしないで実行したときは、マスター・トラックは削除されません。拍子やテンポのデータはそのまま残り、デリートによって前に移動した小節の拍子やテンポが変わります。



- ☛ 手順4で“All Tracks”をチェックして実行すると、指定した小節からマスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データが削除され、拍子やテンポもデリートした小節分だけ前へ移行します。

削除する範囲の中と外にデータがまたがっているときは、範囲内のデータだけを削除します。

- ☛ 数小節にまたがって持続するノート・データの途中の小節を削除すると、それ以降の小節のノート・データも削除します。

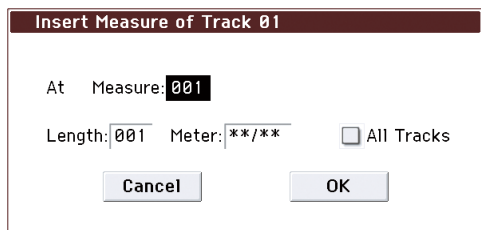
Insert Measure

指定した数の小節を、指定したトラックにインサート(挿入)します。

インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

タイでつながれているノート・データの途中に演奏データを挿入すると、挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分を消去します。

1. “Track Select”でインサートするMIDIトラック (Track01~16) を指定します。
2. “Insert Measure”を選び、ダイアログを表示します。

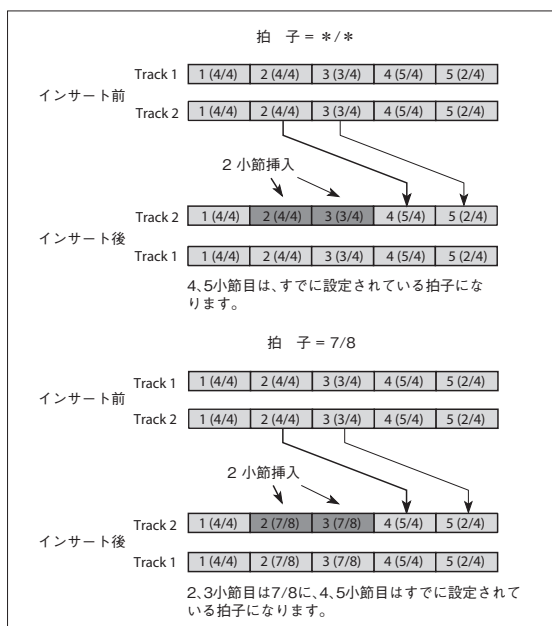


3. “At Measure”で挿入する小節位置を指定します。(Track Edit ページ“From Measure”で指定した小節が初期状態としてセットされます。)
4. “Length”で挿入する小節数を設定します。
5. “Meter”で挿入する小節の拍子を設定します。

挿入する小節の拍子をすでに設定されている拍子に合わせるときは、**/**に設定します。**/**以外に設定すると、挿入される小節の拍子が変わり、その小節ですべてのトラックが、設定した拍子になります。

6. コマンドを実行するトラックを設定します。
“All Tracks”をチェックしないで実行すると、“Track Select”で指定したトラックに挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは、挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

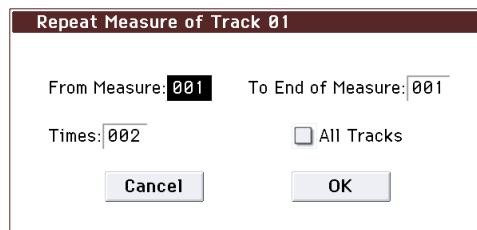
“All Tracks”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックに小節を挿入します。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏されます。



Repeat Measure

指定したトラックの演奏データを、小節単位で回数を指定して繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、“To End of Measure”の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。“Track Play Loop”(P0-9(10))をオンにして再生していたソングを、演奏データとして展開する場合などに利用するとよいでしょう。

1. “Track Select”でインサートするMIDIトラック (Track01~16) を指定します。
2. “Repeat Measure”を選び、ダイアログを表示します。



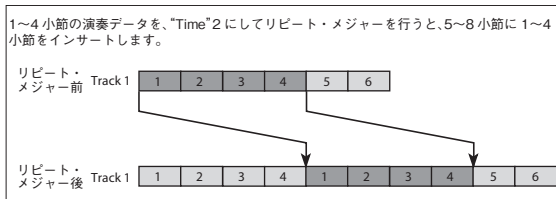
3. “From Measure”と“To End of Measure”でリピートさせる小節範囲を指定します。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
4. “Times”でリピートする回数を設定します。

例えば“From Measure”を001、“To End of Measure”を004、“Times”を2に設定すると、5~8小節に1~4小節の演奏データを挿入し、結果1~4小節を2回繰り返します。

5. コマンドを実行するトラックを設定します。

“All Tracks”のチェックをはずして実行すると、“Track Select”で指定したトラックに演奏データを挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

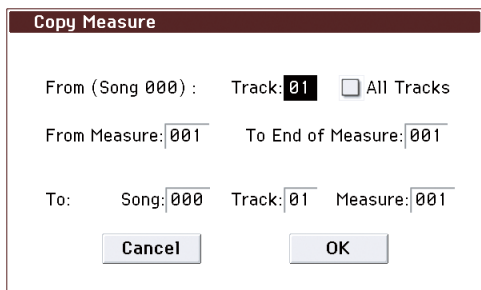
“All Tracks”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックに演奏データを挿入します。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏されます。



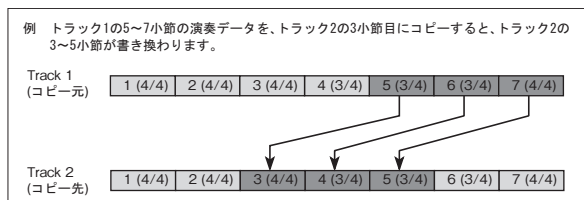
Copy Measure

コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを上書きします。

1. コピー元のソングを選びます。
2. “Copy Measure”を選び、ダイアログを表示します。



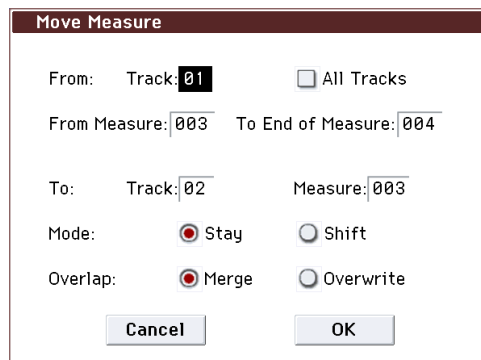
3. From: “Track”でコピー元のトラックを選びます。(“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。) “All Tracks”のチェックをはずして実行すると、“Track Select”で指定したトラックの演奏データをコピーします。このときコピーする小節の演奏データは上書きされますが、拍子とテンポは上書きしないので注意してください。 “All Tracks”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データをコピーします。
4. “From Measure”と“To End of Measure”でコピー元の小節の範囲を指定します。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
5. To: “Song”でコピー先のソングを、“Track” (“All Tracks”をチェックしていない場合)でコピー先のトラックを、“Measure”でコピーを挿入する先頭の小節を設定します。



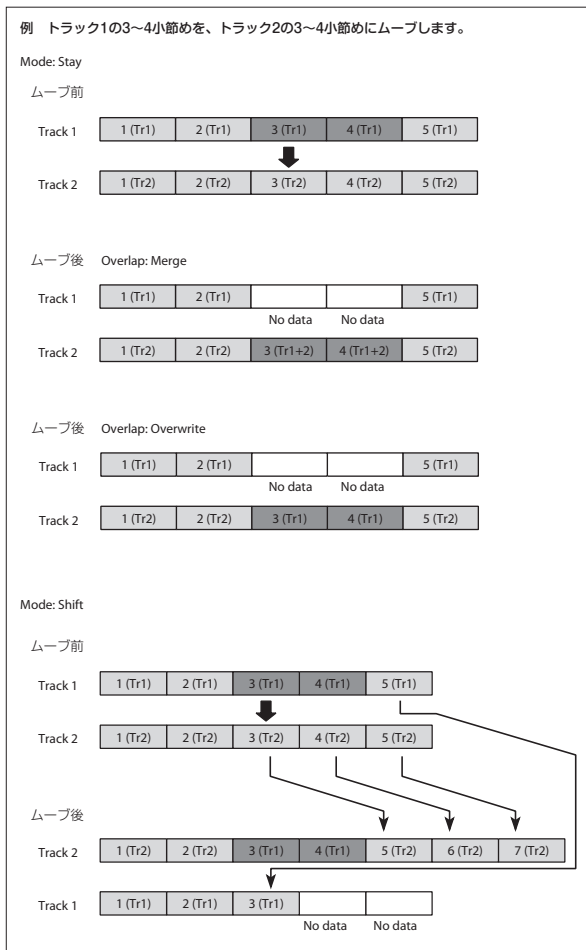
Move Measure

演奏データの数小節を指定した小節へ移動します。

1. “Move Measure”を選び、ダイアログを表示します。



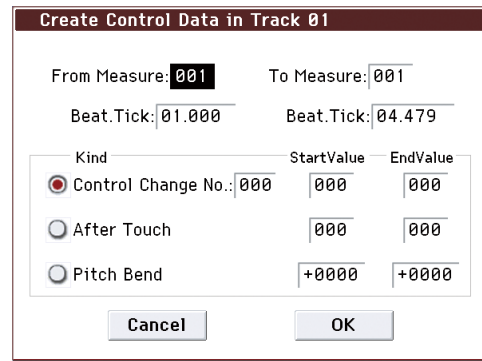
2. From: “Track”で移動元のトラックを選びます。(“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。) “All Tracks”のチェックをはずして実行すると、“Track Select”で指定したトラックの演奏データを移動します。 “All Tracks”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データが移動します。
3. “From Measure”と“To End of Measure”で移動元の小節の範囲を指定します。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
4. To: “Track” (“All Tracks”をチェックしない場合)で、移動する先のトラックを、“Measure”で挿入する先頭の小節を設定します。 “Mode” Stayを設定して実行すると、移動元の小節より後ろにある演奏データと、移動先の小節より後ろにある演奏データは、それぞれ移動せずに留まります。 “Mode” Shiftを設定して実行すると、移動元の小節より後ろにある演奏データは、移動した小節数だけ前へ移動します。移動先の小節より後ろにある演奏データは、移動させた小節数だけ後ろへ下がります。
5. “Mode” Stayを設定したとき、移動先の小節にデータがある場合の扱いを“Overlap”で設定します。Mergeは、移動元と移動先のデータがまとめられます。Overwriteは、移動元のデータを上書きします。 拍子とテンポは移動しないので注意してください。
6. ムーブ・メジャーを実行するときは OK ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。



Create Control Data

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、テンポの各データをMIDIトラック、マスター・トラックの指定した範囲に作成します。

1. “Track Select”でクリエイト・コントロール・データを行うMIDIトラックを指定します。
テンポ・データを変化させるときは、トラックをMaster Trackに設定します。そのとき手順4の“Kind”がTempoになります。
2. “Create Ctrl Data”を選び、ダイアログを表示します。



3. コントロール・データを挿入する範囲を指定します。
“From Measure”と“To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。

4. “Kind”でクリエイトする演奏データ(イベント)の種類を選びます。

Control Change: コントロール・チェンジのデータを挿入します。このときコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。

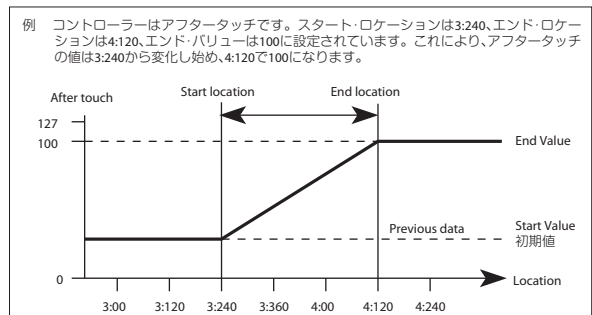
After Touch: アフタータッチのデータを挿入します。

Pitch Bend: ピッチ・バンドのデータを挿入します。

Tempo: テンポ・データを挿入します。(マスター・トラック選択時)

5. “Start Value”でコントロール・データのスタート位置の値を、“End Value”でエンド位置の値を設定します。

“Start Value”には初期状態としてスタート位置での値がセットされます。スタート位置でのバリューから、スムーズに変化するコントロール・データを作成するときは、“Start Value”はそのままで、“End Value”を設定するとよいでしょう。

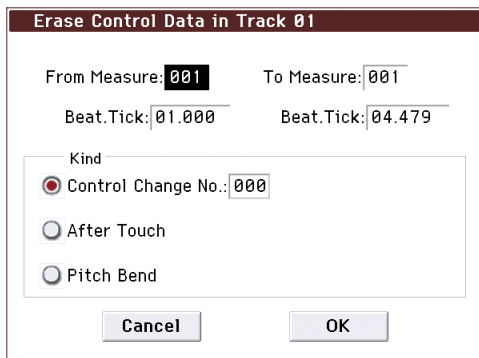


- ⚠️ クリエイト・コントロール・データを実行すると、多量のシーケンス・メモリーを消費します。従って、メモリーの残量が少なくなるときは、クリエイトできないことがあります。このようなときは、あらかじめメニュー・コマンド“Quantize”でクオンタイズを行い、不要なコントロール・データを削除しておいてください。また、クリエイト・コントロール・データで挿入したデータにクオンタイズをかける方法もあります。

Erase Control Data

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、テンポの各データを指定した範囲でイレース(消去)します。

1. “Track Select”でイレース・コントロール・データを行うMIDIトラックを指定します。
テンポ・データを消去するときは、トラックをMaster Trackに設定します。そのとき手順4の“Kind”がTempoになります。
2. “Erase Ctrl Data”を選び、ダイアログを表示します。



3. コントロール・データを消去する範囲を指定します。
“From Measure”と“To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
4. “Kind”で消去する演奏データ(イベント)の種類を選びます。
Control Change: コントロール・チェンジのデータを消去します。このときコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。
After Touch: アフタータッチのデータを消去します。
Pitch Bend: ピッチ・バンドのデータを消去します。
Tempo: テンポ・データを消去します。(マスター・トラック選択時)

Note: ある小節範囲のコントロール・チェンジをまとめて消去するには、“Erase Measure”で“Kind”にControl Changeを選択することで行えますが、ここでは“Beat.Tick”で範囲を指定したり、特定のコントロール・チェンジ・データのみを消去することができます。

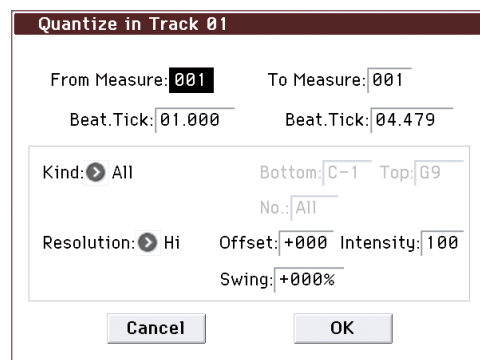
Quantize

入力したMIDIデータ(ノート・データ、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、プログラム・チェンジ等)のタイミングを補正します。

クオンタイズを実行すると、演奏データは以下のようになります。

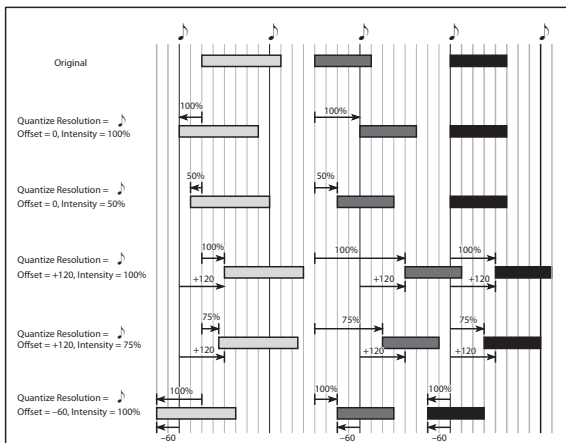
- ノート・データにクオンタイズを実行するとノート・オンのタイミングは補正されますが、レングス(音符の長さ)は変わりません。
- クオンタイズのレゾリューションをHiにすると、ベース・レゾリューション(1/480)のタイミングで補正しますので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。
また、同じコントロール・データが同じタイミングで含まれていると、それらが1つにまとめ内部メモリーが節約できます。

1. “Track Select”でクオンタイズを行うトラックを指定します。
2. “Quantize”を選び、ダイアログを表示します。

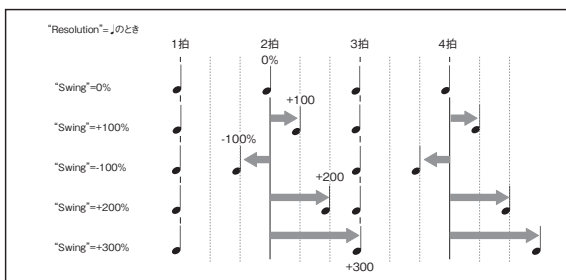


3. クオンタイズを行う範囲を指定します。
“From Measure”と“To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
4. クオンタイズをかける演奏データ(イベント)の種類を“Kind”で選びます。
All: すべてのMIDIデータにクオンタイズをかけます。
Note: ノート・データにクオンタイズをかけます。ノートの範囲を“Bottom”、“Top”で設定します。“Bottom”でNoteの下限を、“Top”でNoteの上限を設定します。特定のノートのみ(例えばドラムス・トラックでのスネア音のみ)にクオンタイズをかけるときなどに利用できます。また、すべてのノートにクオンタイズをかけるときはC-1、G9に設定します。
Control Change: コントロール・チェンジにクオンタイズをかけます。コントロール・チェンジの種類を限定するときは、ナンバー(“No.”)を指定します。すべてのコントロール・チェンジにクオンタイズをかけるときはAllを設定します。
After Touch: チャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータをクオンタイズします。
Pitch Bend: ピッチ・バンドのデータにクオンタイズをかけます。
Program Change: プログラム・チェンジのデータにクオンタイズをかけます。

5. “Resolution”では、補正時の分解能を指定します。
レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。
 6. “Offset”では、基準のタイミングからどの方向へどの位ずらすかをクロック単位で指定します。
240にすると♪、120にすると♪です。+のときは前へずれ、-のときは後へずれます。これで、前ノリや後ノリが再現できます。
 7. “Intensity”では、補正時の感度(手順5と6の指定ほどのくらい近づけるか)を指定します。
0では補正しません。100で手順5、6の設定どおりに補正します。
 8. “Swing”で、リズムにスイング感をつけます。例えば、スクエアな16ビートを絶妙なシャッフル・グループに簡単に交換できます。
0%以外に設定すると、“Resolution”で設定した分解能に対して偶数拍の音符の位置をずらして、リズムにスイング感をつけます。
+100%に設定すると、“Resolution”で設定した分解能に対して1/3の位置に移動します。+300%に設定すると、偶数拍の音符は次の奇数拍の音符の位置まで移動します。
- * “Offset”、“Intensity”の設定によって、次のようなクオンタイズの結果が得られます。



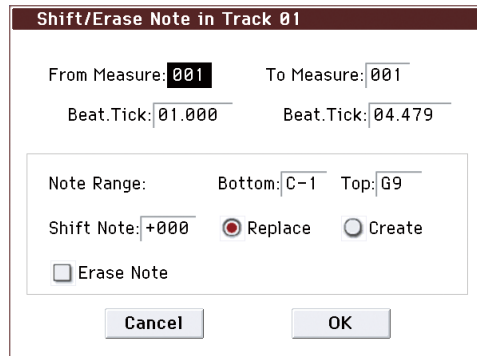
* “Swing”の設定によって、次のような結果が得られます。



Shift/Erase Note

指定したMIDIトラック、小節範囲での、任意のノート・ナンバーを、シフト(移動)またはイレース(消去)します。

1. “Track Select”でシフト/イレース・ノートを実行するMIDIトラックを指定します。
2. “Shift/Erase Note”を選び、ダイアログを表示します。



3. ノート・ナンバーをシフト(移動)またはイレース(消去)する範囲を指定します。
“From Measure”と“To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

4. シフト/イレース・ノートを実行するノートの範囲を設定します。

Note Range:“Bottom”で下限を、“Top”で上限を指定します。すべてのノートを実行の対象とする場合は、“Bottom”をC-1に、“Top”をG9に設定します。

- ノートをシフトする場合
5. “Shift Note”では、ノートを移動させる量を設定します。
シフト量は半音単位で、-127~+127の範囲で設定できます。+1で半音上がります。
 6. “Replace”でノート・ナンバーを移動するか、“Create”で新しく追加するかを指定します。

例えば、ドラムス・プログラムをトラックに設定している場合、“Replace”は、あるスネア音を別のスネア音に入れ替えるなどに利用でき、“Create”は、あるスネア音に効果音を重ねる場合などに利用できます。また、ギターフレーズにオクターブ下のノートを加えたりするときにも利用できます。

7. シフト・ノートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

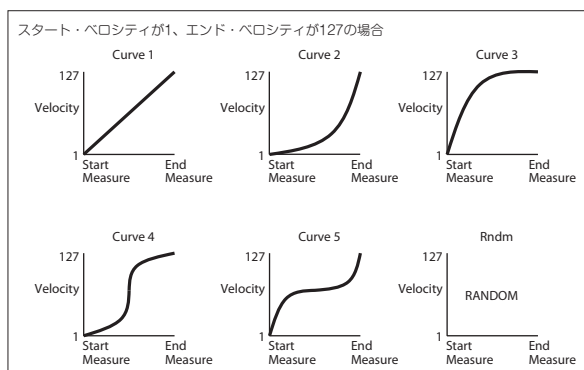
- ノートをイレースする場合
8. “Erase Note”をチェックします。
ある小節範囲のノート・データをまとめて消去するにはメニュー・コマンド“Erase Measure”で“Kind”にNoteを選ぶことを行えますが、ここでは“Beat.Tick”で範囲を指定したり、特定のノート・データのみを消去できます。

Modify Velocity

指定した範囲内のノート・データのペロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

1. “Track Select”でモディファイ・ペロシティを行うトラックを指定します。
2. “Modify Velocity”を選び、ダイアログを表示します。

3. ペロシティを変更する範囲を指定します。
“From Measure”と“To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。（“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）
 4. モディファイ・ペロシティを実行するノートの範囲を設定します。
Note Range: “Bottom”で下限を、“Top”で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とするときは、“Bottom”をC-1に、“Top”をG9に設定します。
 5. “Velocity Start Value”でスタート位置でのペロシティ値を、“End Value”でエンド位置でのペロシティ値を設定します。
 6. 手順7で指定するカーブへどれくらい近づけるかを“Intensity”で設定します。
0[%]にするとペロシティは変わらず、100[%]にすると設定したカーブにそったペロシティになります。
 7. “Curve”では、ペロシティが時間の経過とともに変化するときのカーブ（6種類）を指定します。
- * 6種類のカーブ“Curve”は次のとおりです。



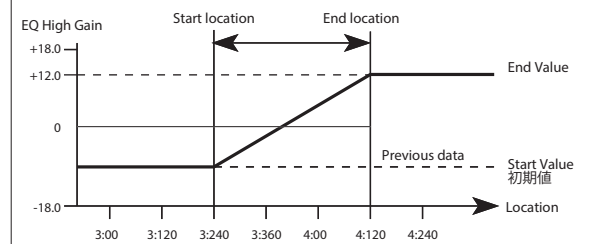
Create Exclusive Data

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、KROMEパラメーター・チェンジ・メッセージの各データをMIDIトラックの指定した範囲に作成します。

1. “Track Select”でクリエイト・エクスクルーシブ・データを行うMIDIトラックを指定します。
2. “Create Excl Data”を選び、ダイアログを表示します。

3. ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、KROMEパラメーター・チェンジ・メッセージを挿入する範囲を指定します。
“From Measure”と“To Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。（“From Measure”と“To Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）
4. “Kind” でユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、KROMEパラメーター・チェンジ・メッセージの種類を選びます。
p.370表を参照してください。
5. “Start Value”でユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージまたはKROMEパラメーター・チェンジ・メッセージのスタート位置の値を、“End Value”でエンド位置の値を設定します。
6. クリエイト・エクスクルーシブ・データを実行するときは OK ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

例: パラメーターはEQ High Gainです。スタート・ロケーションは3:240、エンド・ロケーションは4:1240、エンド・バリューは+12.0に設定されています。これによりEQ High Gainの値は3:240から変化し始め、4:120で+12.0になります。

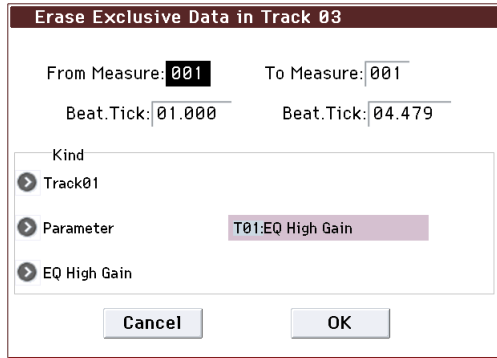


Erase Exclusive Data

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、KROMEパラメーター・チェンジ・メッセージの各データを指定した範囲でイレース（消去）します。

1. “Track Select”でイレース・エクスクルーシブ・データを行うMIDIトラックを指定します。

2. “Erase Excl Data”を選び、ダイアログを表示します。



3. ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、KROMEパラメーター・チェンジ・メッセージを消去する範囲を指定します。

“From Measure”と“To Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。“From Measure”と“To Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。

4. “Kind”で消去する演奏データ(イベント)の種類を選びます。p.370表を参照してください。
5. イレース・エクスクルーシブ・データを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Note: ある小節範囲のユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、KROMEパラメーター・チェンジ・メッセージをまとめて消去するには、“Erase Measure”で“Kind”にExclusiveを選択することで行えますが、ここでは“Beat.Tick”で範囲を指定して消去することができます。

Copy Insert Effect

(→p.71「Copy Insert Effect」参照)

ただし、IFX1～5ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Insert Effect

(→p.71「Swap Insert Effect」参照)

ただし、IFX1～5ページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

DrumKit IFX Patch

(→p.111「DrumKit IFX Patch」参照)

Copy MFX/TFX

(→p.72「Copy MFX/TFX」参照)

ただし、MFX1～TFXページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーしません。

Swap MFX/TFX

(→p.72「Swap MFX/TFX」参照)

ただし、MFX1～TFXページの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップしません。

Write FX Preset

(→p.72「Write FX Preset」参照)

Put Effect Setting to Track

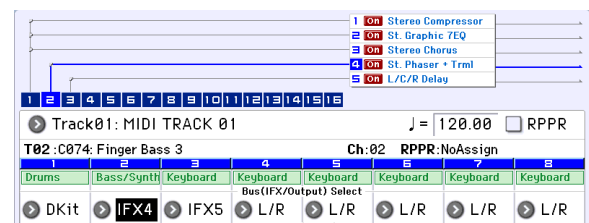
エフェクトの設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラックに挿入します。曲の途中でエフェクトの設定を変更したい場合等に使用します。

▲ MIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージでエフェクトの設定を変更する場合、エフェクトの切り替えに、ある程度の時間を必要とします。また、発音中であれば音色がスムーズに切り替わらない場合があります。演奏データのタイミングを考慮し、システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入するロケーションを調節してください。

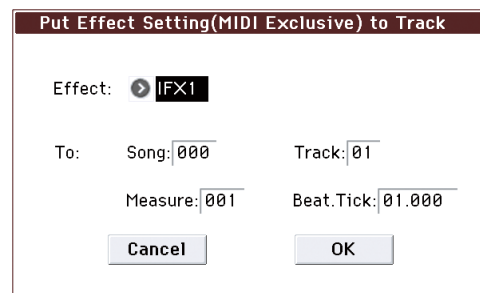
Note: エフェクトを途中で切り替える場合は、切り替える前のエフェクトもこのコマンドでトラックの小節のはじめ(“Measure”001, “Beat.Tick”01.000)に挿入してください。

1. 挿入するエフェクト(IFX1～5, MFX1, 2, TFX)をP8: Routing/IFXまたはP9: MFX/TFX/LFOで調整し、エクスクルーシブ・イベントを挿入するソング、トラック、小節、拍とクロックを確認します。

例えば下図のようにトラック2で使用しているIFX4を9小節の出だしで変更するとします。



2. “Put Effect Setting to Track”を選び、ダイアログを表示します。(ダイアログの値は、手順1の例にするための設定です。)



3. “Effect”で対象となるエフェクトを選びます。
4. To“Song”で挿入先のソング、“Track”で挿入先トラック、“Measure”でイベント挿入先小節、“Beat.Tick”でイベント挿入の拍とクロックを設定します。

▲ 挿入できるイベントは、エフェクトの種類とエフェクトのパラメーターのみです。エフェクトのオン/オフやバス等の設定は、リアルタイム・レコーディングしてください。

Note: Locationを戻してソングをプレイバックすることによって、エフェクトが切り替わるのを確認することができます。また、P6: Track Editページのメニュー・コマンド“Event Edit”でパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージ(Exclusive)が挿入されているのが確認できます。

Note: 挿入先にパターンが挿入されていた場合は、そのパターンはノート・データに展開されます。

例：“Put Effect Setting to Track”によるエフェクトの切り替え

メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”は、エフェクト設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラック上に挿入します。2通りの方法を例として説明します。

1) 曲の先頭と途中でエフェクト設定を挿入する

MIDIトラック2にインサート・エフェクト(IFX3)を、1小節から8小節まで042: Stereo Phaserを使用し、9小節目からは038: Stereo Flangerに切り替えるように設定します。

メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”でMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入します。

1. P0: Play/REC- Program T01-08で、MIDIトラック2に任意のプログラムを選びます。
“Track Select”でTrack02を選択するとモニターすることができます。
2. P8: Routing/IFX- Routing 1 T01-08で、MIDIトラック2をIFX3に送ります。
3. 1小節目から使用するエフェクトを設定します。
P8: Routing/IFX- Insert FX Setup で、IFX3に042: Stereo Phaserを選び、Effect On/Offボタンをオンにします。
P8: Routing/IFX- IFX3でパラメーターを任意に設定します。



4. “Track Select”でTrack02を選んでいることを確認して、任意にレコーディングします。
5. P8: Routing/IFXページでメニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”を選び、ダイアログを表示します。
6. エフェクトのエクスクルーシブ・メッセージの挿入先を設定します。
“Effect”: IFX3
To: “Song”: 000
“Track”: 03
“Measure”: 001
“Beat.Tick”: 01.000
7. OKボタンを押します。
8. 9小節目から使用するエフェクトを設定します。
P8: Routing/IFX- Insert FX Setup で、IFX3に032: Stereo Flangerを選びます。
P8: Routing/IFX- IFX3でパラメーターを任意に設定します。
9. P8: Routing/IFXでメニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”を選び、ダイアログを表示します。
10. エフェクトのエクスクルーシブ・メッセージの挿入先を設定します。
“Effect”: IFX3
To: “Song”: 000
“Track”: 03
“Measure”: 009
“Beat.Tick”: 01.000

11. OKボタンを押します。
12. 実行後プレイバックすると、トラック 3 のエフェクト 042: Stereo Phaserが9小節目から038: Stereo Flangerに変わります。
13. [COMPARE] スイッチを押して(スイッチが点灯)プレイバックさせると、“Put Effect Setting to Track”実行前の状態が確認できます。
14. P6: Track Edit- Track Editページで“Track Select”をTrack03にして、メニュー・コマンド“Event Edit”を選び、イベント・エディットの画面を表示します。(Set Event Filtersダイアログの“Exclusive”をチェック)
トラック3の先頭と9小節目にMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。

2) 曲の先頭からはソング自体に設定されているエフェクトを使用し、曲の途中から別のソングで設定したエフェクトを挿入する
MIDIトラック3で使用されているインサート・エフェクト(IFX3)において、曲の先頭からは042: Stereo Phaserを使用し、9小節目からは別のソングで設定した038: Stereo Flangerを使用するように、MIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入します。

1. MIDIトラック3に任意のプログラムを選び、IFX3に送ってください。
MIDIトラック3について以下のように設定します。

“Track Select”: Track03 (P0)

“Bus (IFX/Output) Select”: IFX3 (P8)

P0-1: Play/REC- Program T01-08ページでトラック3にプログラムをアサインし、P8: Insert Effectページで、トラック3にエフェクトをルーティングし、エフェクトを設定してください。

2. “Track Select”でTrack03を選んでいることを確認して、レコーディングします。
3. 変更するエフェクトの設定を、コピーした別のソングで設定します。
 - 1)ソングS001を作成します。
 - 2)メニュー・コマンド“Copy From Song”でコピー元をS000にしてコピーを実行します。
ソング001上で9小節目から使用するエフェクトを設定します。P8: Routing/IFX-Insert FX Setup で、IFX3に038: Stereo Flangerを選びます。
P8: Routing/IFX-IFX3でパラメーターを任意に設定します。
4. メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”を選び、ダイアログを表示します。
5. ソング001で設定したエフェクト設定をソング000に挿入します。
“Effect”: IFX3
To: “Song”: 000
“Track”: 03
“Measure”: 009
“Beat.Tick”: 01.000
6. OKボタンを押して、実行します。
7. 実行後、ソング000を選びプレイバックさせると、トラック3のエフェクトが9小節目から038: Stereo Flangerに変わります。
8. ソング000で[COMPARE]スイッチを押して(スイッチが点灯)プレイバックさせると、“Put Effect Setting to Track”実行前のものを確認できます。
実行前と実行後のトラックを比較したいときに[COMPARE]スイッチを使用します。

Note: ソング000のP6: Track Edit- Track Editページで“Track Select”をTrack03にして、メニュー・コマンド“Event Edit”を選び、イベント・エディットの画面を表示します。(Set Event Filtersダイアログの“Exclusive”をチェック)
トラック3の9小節目にMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。

Step Recording (Loop Type)

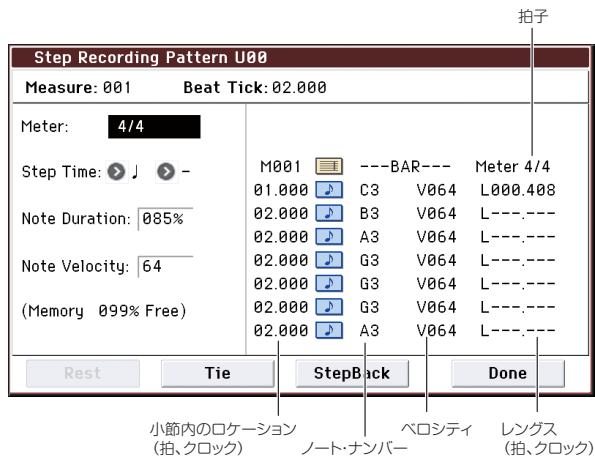
パターンをステップ・レコーディングします。

ユーザー・パターンときに有効です

1. “Pattern (Pattern Bank)”、“Pattern Select”でレコーディングするパターンを選びます。

初期状態ではパターンの長さは1小節です。パターンの小節数を変更するときはメニュー・コマンド“Pattern Parameter”で設定します。

2. “Step Recording (Loop Type)”を選び、ダイアログを表示します。



3. 以降の操作はトラックのステップ・レコーディングと同様です。メニュー・コマンド“Step Recording”(→p.180)の手順3からの操作を参照してください。ただし、パターンでのステップ・レコーディングはトラックのステップ・レコーディングと異なり、パターンの最後まで行くと先頭に戻り、繰り返しレコーディングしてデータを追加していきます。

Event Edit

入力したパターンの演奏データをイベント単位でエディットします。

エディットするパターンを“Pattern”、“Pattern Select”で選びます。そしてこのコマンドを選びます。

その後の操作は、トラックのイベント・エディットでのMIDIトラックに対するエディットと同じです。メニュー・コマンド“Event Edit”(→p.181)を参照してください。

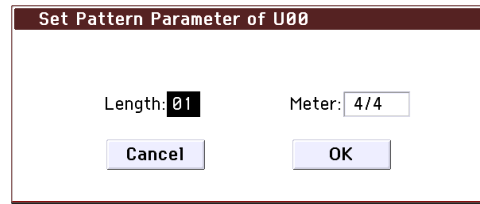
Piano Roll

パターン入力用ピアノ・ロール・ダイアログです。ノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のイベント情報を詳細にグラフィック表示します。そして、これらのイベントを変更、消去、または作成します。

Pattern Parameter

指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

1. “Pattern”、“Pattern Select”でパターンを選びます。
2. “Pattern Parameter”を選び、ダイアログを表示します。

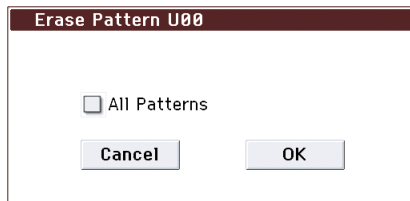


3. “Length”でパターンの小節数を設定します。
4. “Meter”でパターンの拍子を設定します。
ただし、ここで設定した拍子で作成したパターンは、ソングのトラックにプットまたはコピーすると、ソングの小節に設定した拍子で演奏されます。

Erase Pattern

指定したパターンの演奏データを消去します。

1. “Pattern”、“Pattern Select”でパターンを選びます。
2. “Erase Pattern”を選び、ダイアログを表示します。



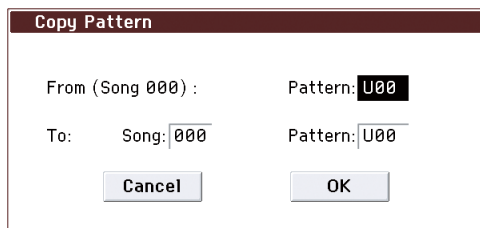
3. “All Patterns”にチェックすると、ソング内のすべてのユーザー・パターンを消去します。
チェックしないときは、手順1で指定したパターンを消去します。

Copy Pattern

指定したパターンの設定と演奏データを他のパターンへコピーします。

ユーザー・パターンはソングに付属していますが、コピー・パターンによって、他のソングでも使用できます。

またプリセット・パターンはエディットできませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによってユーザー・パターンとしてエディット、セーブができます。コピー・パターンを実行すると、コピー先のパターンの設定、演奏データを消去しますので注意してください。



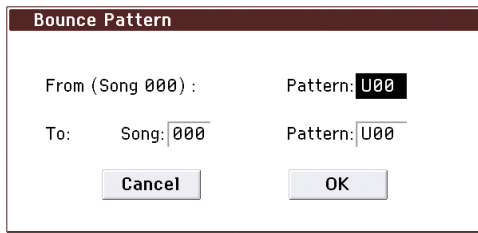
1. From (Song * * *): “Pattern”でコピー元のパターンを選びます。(Pattern Editページで選んでいるソング、パターンが初期状態としてセットされます。)
2. To: “Song”、“Pattern”でコピー先のソング、パターンを選びます。“Pattern”にはU00～U99のユーザー・パターンが選べます。

Bounce Pattern

バウンス元のパターンとバウンス先のパターンの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。実行後のパターンの拍子と長さは、バウンス先の設定に従います。トラックのバウンスと異なり、バウンス元の演奏データは消去しません。

選択しているパターンとバウンス先のパターンにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。あらかじめ2つのパターンのMIDIコントロール・データを、メニュー・コマンド「Event Edit」(→p.181)で整理してください。

1. “Pattern”、“Pattern Select”でバウンス元になるパターンを選びます。
2. “Bounce Pattern”を選び、ダイアログを表示します。

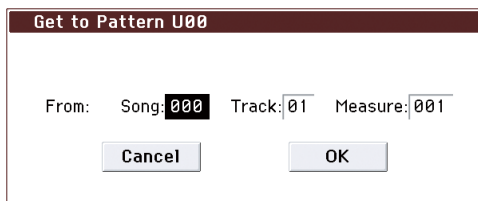


3. From (Song * * *): “Pattern”でバウンス元のパターンを選びます。(Pattern Editページで選んでいるソング、パターンが初期状態としてセットされます。)
4. To: “Song”、“Pattern”でバウンス先のソングとパターンを選びます。“Pattern”にはU00～U99のユーザー・パターンが選べます。

Get From Track

MIDIトラックの演奏データを指定したパターンへ取り込みます。

1. “Pattern”、“Pattern Select”で取り込み先を選びます。
2. メニュー・コマンド“Pattern Parameter”で、取り込み先のパターンの長さを設定します。
3. “Get From Track”を選び、ダイアログを表示します。



4. “Song”で取り込み元のソングを選びます。
5. “Track”で取り込み元のMIDIトラックを選びます。
6. “Measure”で取り込み元の先頭の小節を設定します。

Put To Track

パターンをMIDIトラックに配置します。

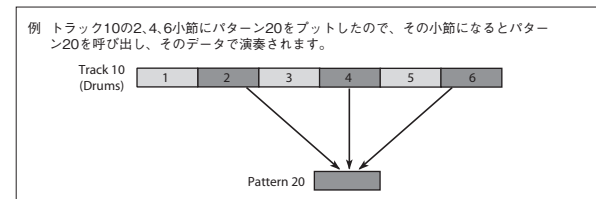
メニュー・コマンド“Copy To Track”とは異なり、パターン・ナンバーのみをソングに配置してプレイバック時にパターンを呼び出します。パターンの演奏データはトラック上に存在しません。繰り返し使用することの多いフレーズや、ドラム・パターン等をパターンとして用意しておき、それをトラック上に配置することで、メモリーを大幅に節約できます。

また、パターンを修正すると、それを配置してあるソングの演奏に影響を与えます。

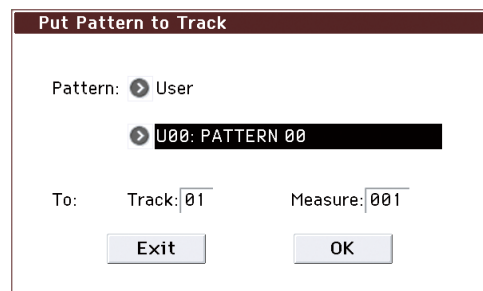
プット・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- プット先にすでにある演奏データを消去します。
- プットしたパターンは、プット先の小節で設定している拍子に従います。
- トラックにすでにあるピッチ・ベンド等のコントロール・データは、パターンをプットした小節の直前でリセットします。(パターンがプットされる小節でピッチ・ベンド等のコントロールを行うときは、あらかじめパターンに書き込む必要があります。)(→p.167 “パターン・レコーディングでのコントロール・データ処理”参照)

1度トラックに配置したパターンを取り消したい場合は、メニュー・コマンド“Erase Measure”でパターンをプットした範囲を指定し、“Kind”をAllにして実行してください。



1. “Put To Track”を選び、ダイアログを表示します。



2. “Pattern”、“Pattern Select”でプット元のパターンを選びます。(Pattern Editページで選んでいるパターンが初期状態としてセットされます。)
3. To: “Track”でプット先のMIDIトラックを選びます。
4. “Measure”でプット先の先頭の小節を設定します。実行すると、“Measure”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをプットすることができます。コマンドを終了するときは、Exitボタンを押します。

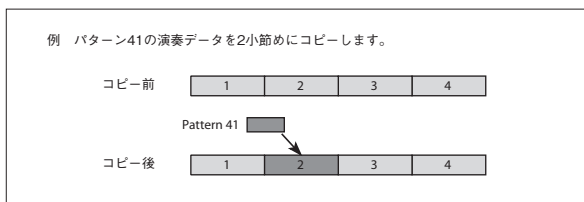
Copy To Track

指定したパターンの内容(演奏データ)をMIDIトラックの演奏データとしてコピーします。

プット・トゥ・トラックとは異なり、MIDIトラックに演奏データ自体を入力するので、コピーしたトラックをソング上でエディットすることができます。またコピー元のパターンをエディットしてもソングの演奏データには影響がありません。

コピー・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- コピー先の小節にすでにあった演奏データを消去します。
- コピーした演奏データは、コピー先の小節で設定している拍子に従います。



操作はプット・トゥ・トラックと同じです。メニュー・コマンド“Put To Track”を参照してください。

Convert to Drum Trk Pattern

ユーザー・パターンをユーザー・ドラム・トラック・パターンにコンバートします。コンバートすることによって、ユーザー・パターンは各モードのドラム・トラックで使用することができます。このコンバートしたドラム・トラック・パターンは電源をオフにしても本体に保存されます。そのためプログラムやコンビネーションと一緒に管理することができます。

ユーザー・パターンを用意する

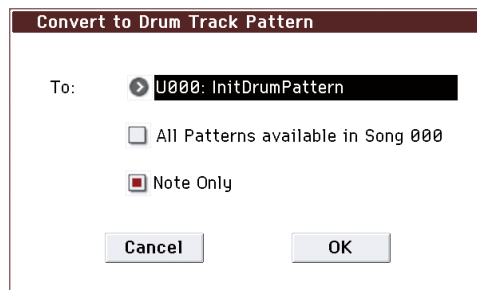
ドラム・トラック・パターンへコンバートするには、ユーザー・パターンを用意する必要があります。

ユーザー・パターンを作成するときは、Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Editページでリアルタイム・レコーディングをしたり(→OG p.65 参照)、ステップ・レコーディングをします(→p.198 参照)。

またトラックの演奏データはパターンに取り込むことができますので、トラックで作成した演奏データや、MediaモードでロードしたSMFなどの演奏データをユーザー・パターンにすることができます。トラックの演奏データをパターンに取り込むには、Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Editページでメニュー・コマンド“Get From Track”を実行します。(→p.199参照)

ドラム・トラック・パターンへコンバートする

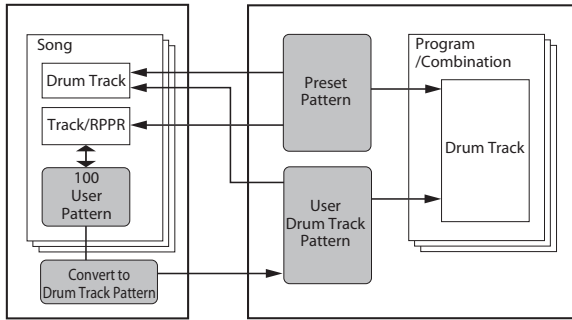
1. [SEQ]スイッチを押して、Sequencerモードに入ります。
2. Seq P10: Pattern/RPPR- Pattern Editページを表示します。
3. “Pattern”、“Pattern Select”でコンバート元のパターンを選びます。
4. “Convert to Drum Trk Pattern”を選び、ダイアログを表示します。



5. To “Drum Track Pattern Select”で、コピー先のユーザー・ドラム・トラック・パターン・ナンバーを設定します。
実行するとコピー先のナンバーに上書きされます。
6. “All Patterns available in Song ***”をチェックすると、ソング内のノート・イベントを持つすべてのパターンが、手順3で指定したナンバーを先頭にしてコピーされます。
7. “Note Only”をチェックして実行すると、ノート・イベントだけをコピーします。

OKボタンまたは[ENTER]スイッチを押して実行します。

[Programモードでドラム・トラック機能を演奏する](→OG p.97)を参照して、Drum Track “Pattern Bank”でUserを選び、“Pattern No.”でコンバートしたユーザー・ドラム・トラック・パターンを設定してください。そしてドラム・トラック・パターンを演奏させてください。



シーケンサー・メモリー
(本体に保存されない。
SDカードに保存)

内部メモリー (本体に保存)

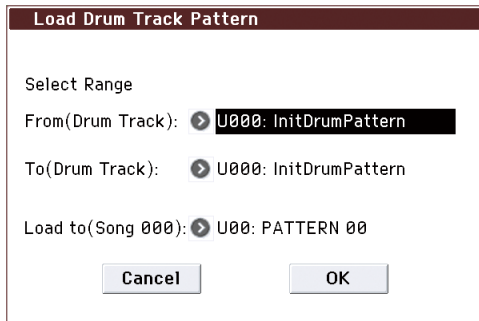
! ドラム・パターンのメモリー容量が足りないとき、またはパターン・スロットが足りないときは、エラー・メッセージ “Not enough Drum Track pattern memory”, “Not enough Drum Track pattern locations available” を表示してコマンドは実行されません。

Tips: よく使用するドラム・パターンをコンバートしてもよいでしょう。“Load Drum Track Pattern”で読み込みます。

Load Drum Track Pattern

ユーザー・ドラム・トラック・パターンをユーザー・パターンに読み込みます。

ユーザー・ドラム・トラック・パターンをエディットするときは、一端、ソングのパターンに読み込んで、エディットします。エディット後は“Convert to Drum Trk Pattern”で任意のユーザー・ドラム・トラック・パターンとして保存します。



1. Select Range “From (Drum Track)”と“To (Drum Track)”で、コピー元のユーザー・ドラム・トラック・パターンを設定します。

FromからToまでのユーザー・ドラム・トラック・パターンがロードの対象になります。1パターンだけをロードするときは、FromとToを同じナンバーにします。

実行するとコピー先のナンバーに上書きされます。

2. “Load to (Song ***)”でロード先のユーザー・パターン・ナンバーを設定します。

Erase Drum Track Pattern

任意のドラム・トラック・パターンを削除します。
(→p.70 “Erase Drum Track Pattern”参照)

Rename Cue List

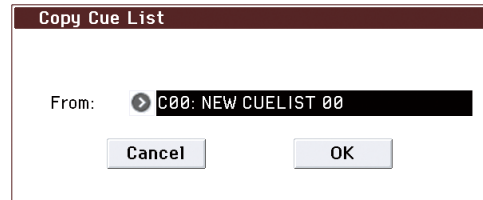
選択しているキュー・リストをリネームします。24文字まで入力が可能です。(→OG p.117参照)

Delete Cue List

現在選ばれているキュー・リストを削除します。

Copy Cue List

現在選ばれているキュー・リストに、別のキュー・リストの設定をコピーします。




1. “From”でコピー元のキュー・リストを指定します。

実行すると選択されているキュー・リストの設定データを削除し、コピー元のデータに書き替えます。

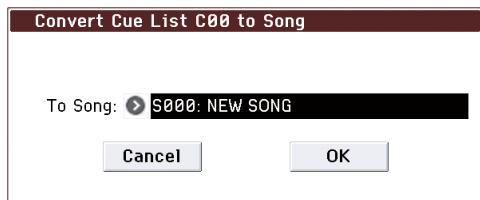
Convert to Song (Convert Cue List to Song)

複数のソングで構成しているキュー・リストを、1つのソングにコンバートします。キュー・リストではトラックの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、空いたトラックにソロ演奏などをレコーディングすることが可能になります。

また、SDカードにSMFで書き出すときにもソングにコンバートする必要があります。コンバートを実行すると、“Step”01に選択したソングのトラックやエフェクトの設定がコンバート先のソングにコピーされ、それ以降のソングのトラックやエフェクトの設定はすべて“Step”01のソングを基準にコンバートされます。

 トーン・アジャスト機能による設定は、コンバートに反映されません。

1. ソングにコンバートするキュー・リスト(C00 ~ C19)を選びます。
2. “Convert to Song”を選び、ダイアログを表示します。




3. “To Song”でコンバート先のソング・ナンバーを指定します。新規にソングを選ぶと確認のダイアログが表示されます。OKボタンを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコンバートします。すでに設定、演奏データがあるソングを選択し、実行するとそのソングのデータを消去し、キュー・リストからコンバートしたデータに書き替えますので、実行前に注意してください。実行した後、[COMPARE]スイッチを押すと実行前の状態に戻すことができます。

“Convert to Song”では、キュー・リストの以下の内容がソングへコンバートされます。

• “Step”01のSong/Trackパラメーター設定

Song/Trackパラメーター設定は“Step”01の設定が使用されます。

 トラックのMIDIチャンネルは“Step”01のソングの設定が使用されます。“Step”02以降のソングで異なる設定をしていた場合、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。キュー・リストで作成する曲に使用するソングは、再度ソングにコンバートすることを考慮して、トラックのMIDIチャンネルはあらかじめそろえておくことを心がけてください。

以下のトラック・パラメーターはコンバートに反映されません。MIDIチャンネル同様にキュー・リストで使用するソングでは設定をそろえておくことをおすすめします。


SOLO ON/OFF, Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status = EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Use Programs Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Delay, トラックEQ各種設定

• トラック・イベントにコンバートされるSong/Trackパラメーター

“Step”01のソングの2回目以降のリピート、“Step”02以降のソングの設定は、すべてトラック・イベント(演奏データ)にコンバートされます。コンバートされる内容は次のとおりです。

Track1~16	Program Select, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range
Master Track	Tempo, Meter

“Pan”(0-3(4)b)がRNDのときC064にコンバートされます。“Portamento”(3-3(4)c)がPRG、“Bend Range”(3-5(6)c)がPRGまたは-値のとき、コンバートに反映されません。

 “Detune”(3-5(6)c)は、ドラムス・プログラムの場合は RPN ファイン・チューニングとコース・チューニングに分けて、イベントにコンバートされます。

例えば、“Detune”の設定が+600のとき、ファイン・チューニングが00、コース・チューニングが6になります。ファイン・チューニングでは再生ピッチを変化(Detune)させます。コース・チューニングでは再生するノートを変化(Transpose)させます。

ドラムス・プログラム以外の場合は、RPNファイン・チューニングと、トラックのノート・ナンバーをシフトすることでコンバートされます。

• “PLAY/MUTE”(P0-1(2): Program T01-08, T09-16 “Play/Rec/Mute”)

トラック・パラメーター“Play/Mute”がソングに反映されます。“Solo On/Off”は反映されません。

• “Track Play Loop”(P0-9(10): Play Loop T01-08, T09-16ページ)

“Track Play Loop”がオンになっている場合、“Loop Start”から“Loop End”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

例えば、“Track Play Loop”がM005~M008、マスター・トラックの小節が10までであった場合、トラックの先頭からM005→006→007→008→M005→006→007→008→M005→006と展開します。

• “Play Intro”(P0-9(10): Play Loop T01-08, T09-16ページ)

“Track Play Loop”がオンになっている場合、Play Loopの設定に従ってマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

“Play Intro”をチェックしている場合、トラックの先頭から“Loop End”までを展開し、その後“Loop Start”から“Loop End”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

“Play Intro”をチェックしていない場合、“Loop Start”から“Loop End”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

例えば、“Track Play Loop”がM005~M008、マスター・トラックの小節が10までであった場合、“Play Intro”をチェックしているときは、トラックの先頭からM001→002→003→004→005→006→007→008→M005→006→007→008→M005→006と展開します。

“Play Intro”をチェックしていない場合は、“Track Play Loop”の例を参照してください。

• パターン

“Step”01のソングのパターンがコンバート先のソングのパターンにコピーされます。

“Step”01の2回目以降のリピート、“Step”02以降のソングのトラックにパターンがある場合は、トラック・イベント(演奏データ)に展開されます。

- “Transpose”

“Step”02以降のソングの各トラックの“Transpose”(3-5(6)c)が“Step”01のソングの設定と異なる場合、ノート・データのノート・ナンバーがシフトされます。

例えば、“Step”01の“Transpose”が+1で、“Step”02の“Transpose”が-1の場合、“Step”02のトラックのノート・ナンバーが2下がります。

- “Repeat”FS (Foot Switch) → “Repeat”1

“Repeat”をFS (Foot Switch)に設定している場合、“Repeat”1にコンバートされます。

“Convert to Song”を実行して、キュー・リストをソングにコンバートするときに、キュー・リストでのリピートの設定、キュー・リストで使用しているソングのパターン、トラック・プレイ・ループの設定は、すべてノート・データ等のイベントとしてコンバートされます。そのためデータ量が増え、内部メモリーの残量によってはコンバートできない場合があります。特に長いソングをキュー・リストで使用している場合や、リピートを多く設定している場合、またソングでパターンを多く使用している場合などは、“Convert to Song”をキュー・リスト作成中に試して、メモリー残量を確認しながら作成してください。

999小節を超えるキュー・リストはソングにコンバートできません。

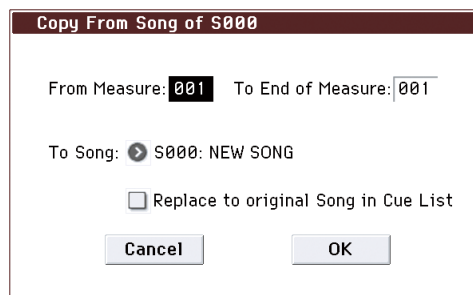
Copy Song

“Step”に設定されたソングの一部(数小節)をコピーし、1つのソングにします。キュー・リストでの曲の構成や展開を変更したいときに便利です。

例えば、8小節のソングの中の5~8小節を繰り返したいときなどに、その区間を“Copy Song”で4小節のソングとして作成します。

そして、作成したソングを“Step”に配置して、その区間をリピートさせるというような使い方ができます。

1. “Current Step”または“Song”で数小節をコピーしたいソングを選びます。
2. “Copy Song”を選び、ダイアログを表示します。



3. コピーしたい区間の小節を指定します。

“From Measure”で始めの小節を、“To End of Measure”で終わりの小節を指定します。

4. “To Song”で、コピー先のソングを指定します。新規にソングを選ぶと、確認のダイアログが表示されます。OKボタンを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコピーされます。

すでに設定や演奏データがあるソングを選び、実行すると、そのソングのデータは消去され、コピー元のデータに書き替えられますので、実行前に注意してください。

5. “Replace to original Song in Cue List”をチェックして実行すると、“Current Step”のソングが新たに作られたソングに入れ替わります。

チェックしないで実行すると入れ替わりは行われません。実行後、キュー・リストのステップにそのソングを選択することができます。

Sequencer モードで対応するエクスクルーシブ・イベント

システム・エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/ブレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックのエディットが可能です。

リアルタイム・レコーディングでレコーディング対象となるエクスクルーシブ・メッセージ


以下が対象となるエクスクルーシブ・メッセージです。


- 外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージ
- Sequencerモードでのパラメーター・チェンジ (下表参照)
- フット・ペダル、リアルタイム・コントロール・ノブ等にアサインされたMaster Volumeのユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ


Sequencerモードでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーター・チェンジ


フロント・パネル / ページ	パラメーター	
フロント・パネル	ARP	[ARP]スイッチ, ARP ノブ([GATE], [VELOCITY], [SWING], [STEP])
	Drum Track	[DRUM TRACK]スイッチ
	Realtime Controls	[SELECT]スイッチ
P0: Play/REC, Arp A/B	Program, Mixer	Program Select, Pan, Volume, PLAY/MUTE, Solo On/Off ^{*1}
	Tone Adjust	[Tone Adjust]のすべてのパラメーター
P1: Controllers	Setup	[Panel Switch Assign], [Realtime Control Knob Assign]のすべてのパラメーター
P2: EQ		Auto Load Prog EQ, Bypass, Input Trim, High Gain, Mid Frequency, Mid Gain, Low Gain
P3: Track Param	OSC	Force OSC Mode, OSC Select, Portamento
	Pitch	Transpose, Detune, Bend Range
	Scale	Use Program's scale, Type, key, Random
P4: Zone/Delay	Delay	Delay Time [ms], MIDI/Tempo Sync., Base Note, Times
P7: ARP/DT	ARP Setup	すべてのパラメーター
	Arpeggiator A/B	すべてのパラメーター
	ARP Scan Zone	すべてのパラメーター
	Drum Track	ドラム・トラックのすべてのパラメーター
P8: Routing/IFX	Routing	Bus (IFX/Output) Select, Send1, Send2
	Insert FX Setup	IFX, IFX On/Off, Chain to, Chain, Pan, Bus, FX Control Bus, Send1, Send2
	IFX 1-5	エフェクトのすべてのパラメーター
	FX Control T01-08, T09-16	FX Control Bus
P9: MFX/TFX/LFO	Routing	MFX, MFX On/Off, Chain, Chain Direction, Chain Level, Return 1, Return 2, TFX, TFX On/Off, Master Volume
	MFX 1/2	エフェクトのすべてのパラメーター
	TFX	エフェクトのすべてのパラメーター
	Common FX LFO	[Common FX LFO 1, 2]のすべてのパラメーター

*1: そのトラックのプレイ/ミュートの状態にかかわらず、“Solo On/Off”は常にトラック上のイベントに従ってコントロールされます。

 一度にレコーディングできるエクスクルーシブ・メッセージのサイズは最大約320キロバイトです。このサイズは同一小節内にほかのイベントが存在すると、その分減少します。

 外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージとエディット時のパラメーター・チェンジを同時にレコーディングすることはできません。

 Global P1: MIDI- MIDI BasicのSEQ Mode “Param. MIDI Out”の設定により、レコーディングされるイベントがコントロールされます。Control Changeではコントロール・チェンジ・メッセージのみがレコーディングされます。SysEX-Param Changeではパラメーター・チェンジ、エクスクルーシブ・メッセージのみがレコーディングされます。(→p.215 [Param. MIDI Out]参照)

 各ページのメニュー・コマンドの実行によるパラメーターのエディットや、エフェクト・プリセット機能で呼び出したエフェクト・パラメーターの設定変更は、リアルタイム・レコーディングの対象になりません。

本機のソング・データとその互換性

メディアから、本機のシーケンサーにロードして再生できるソング・データには、次の2種類があります。

本機専用フォーマットでセーブされているソング・データ

このデータは本機専用です。

本機独自の細かな設定による演奏が忠実に再現できますので、本機で再生することを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをお勧めします。

スタンダードMIDIファイル


本機専用フォーマットのように本機での演奏を忠実に再現できませんが(普通の演奏には問題ありません)、SMF対応の他機種と互換性が持てます。

ソング・データ等のロード/セーブは、Mediaモードで行ないます。(→OG p.113)

エクスクルーシブ・イベントを含んだデータにも対応していません。

XG、GSデータ等の外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージやトラック・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジ(→p.204)を、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。


また、メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”でインサート・エフェクト、マスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入することができます。

 レコーディングした GM、XG、GS のエクスクルーシブ・メッセージは、プレイバック時に本機では再現されません。レコーディングされたデータは、エクスクルーシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にメディアへのセーブやロードが可能です。またエクスクルーシブ・メッセージは、SMF(スタンダードMIDIファイル)のロードやセーブ(“Load Standard MIDI File”、“Save Song as Standard MIDI File”)にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクルーシブ・イベントをSMFとして保存したり、SMFに含まれるエクスクルーシブ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

Global モード

Globalモードでは、マスター・チューニング、MIDI、メモリー・プロジェクト等、本体全体に関する設定を行います。

また、ユーザー・スケール、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのセットアップなども行います。

 Global モードで設定した内容を残しておく場合は、電源をオフする前に必ず保存してください。メニュー・コマンド“Write Drum Kits”はP5: Drum Kitで選択できます。“Write Arpeggio Patterns”はP6: Arpeggio Patternで選択できます。“Write Global Setting”はGlobalモードのそれ以外のページで選択できます。

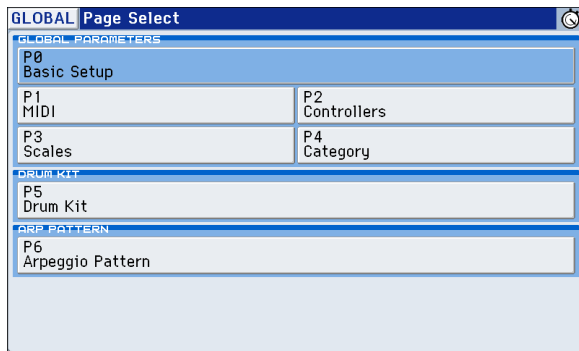
また、これらのコマンドは [WRITE] スイッチを押すことによっても選ぶことができます。

Global Page Select

- Global モードを選択するには、[GLOBAL] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

- [PAGE]スイッチを押して“Page Select”を表示します。
[PAGE]スイッチを押す直前に開いていたページは、目印として水色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

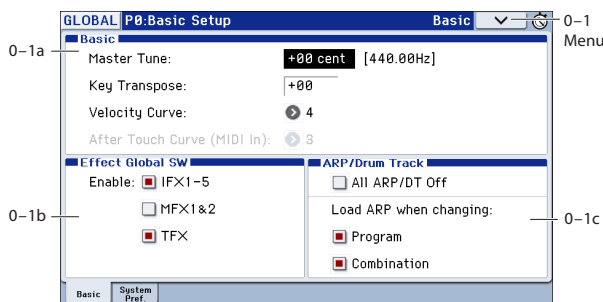
その他の選択方法

- [PAGE]スイッチを押しながらテン・キー[0]～[6]でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P3: Scalesページを表示したいときは、[PAGE]スイッチを押しながら、テン・キー[3]を押します。
- [EXIT]スイッチを押すと、P0:Basic Setupページへ移動します。Basicページ以外が選ばれている場合は、[EXIT]スイッチを押すとBasicページへ移動します。

	ページ	おもな内容
GLOBAL PARAMETERS	P0: Basic Setup	全体に関する基本セッティング(→p.208)
	P1: MIDI	本体全体のMIDIに関する設定(→p.213)
	P2: Controllers	リア・パネルに接続するペダル等のコントローラー設定(→p.218) アルペジエーター・コントローラーのCC#アサイン(→p.218)
	P3: Scales	ユーザー・スケール設定。16種類のオクターブ・スケール、1種類の全ノート・スケールを設定。(→p.219)
	P4: Category	プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームをエディット(→p.220)
DRUM KIT	P5: Drum Kit	ドラムキットのエディット(→p.222)
ARP PATTERN	P6: Arpeggio Pattern	アルペジオ・パターンの作成(→p.229)

Global P0: Basic Setup

0-1: Basic



マスター・チューニング、エフェクト全体のオン/オフ、アルペジエーターとドラム・トラックのオン/オフ等の設定をします。

0-1a: Basic

Master Tune

[-50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント)、±50セントの範囲で設定します。0のとき440Hz(A4の周波数)です。

🔍 ここでのA4はスケールがEqual Temperamentの場合です。他のスケールを選択したときは、A4=440Hzにならないことがあります。

Key Transpose

[-12...+00...+12]

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

この設定は、“Convert Position”(Global 1-1a)で設定した位置(PreMIDIまたはPostMIDI)で適用されます。

KROME が送信する MIDI ノート・ナンバー

Keys\Transpose	-12	0	+12
61 keys	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)
73 keys	12...84 (C0...C6)	24...96 (C1...C7)	36...108 (C2...C8)
88 keys	9...96 (A-1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

Note: KROME から送信する MIDI ノート・ナンバーの範囲は、“Convert Position”がPreMIDIのときは“Key Transpose”の設定によって異なります。

MIDI “Master Tune”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ファインチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)の受信によってコントロールできます。“Key Transpose”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・コースチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)の受信によってコントロールできます。

これらは、“MIDI Channel”(Global 1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

また、Program、Combination、Sequencer の各モードでは、プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencerモード)ごとのチューニングとトランスポーズ

をMIDI RPNメッセージの受信でコントロールできます。チューニングは、MIDI RPN ファイン・チューン・メッセージで“Master Tune”の値を基準として相対的にコントロールできます。

トランスポーズは、MIDI RPNコースチューン・メッセージで“Key Transpose”の値を基準として相対的にコントロールできます。これらは、Programモードでは“MIDI Channel”(Global 1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネル、その他のモードではティンバー、トラックごとのMIDIチャンネルでコントロールします。“Transpose”、“Detune”Combi 3-5(6)c、Seq 3-5(6)c

Velocity Curve

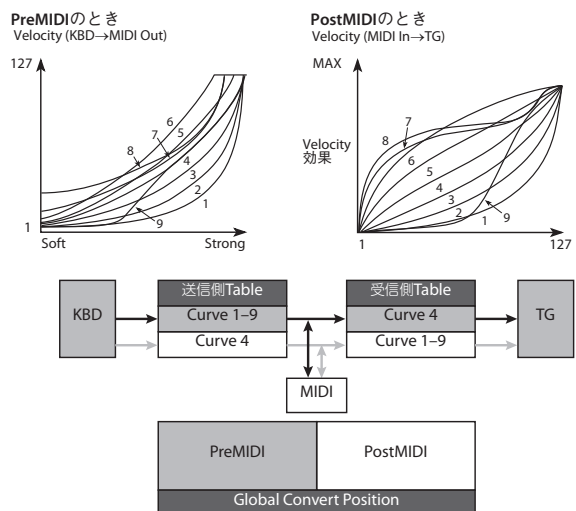
[1...9]

ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

“Convert Position”(Global 1-1a)の設定によって選択できるカーブが変化します。PreMIDIは鍵盤の直前でカーブを使用し、PostMIDIは音源の直前でカーブを使用します。

PreMIDIは鍵盤演奏の強弱の効果が、送信側のカーブ1~9(下図左)のように変化し、受信側はカーブ4(下図右)リニアに固定されます。

PostMIDIは鍵盤演奏の強弱の効果が、送信側のカーブ4(下図左)に固定され、受信側のカーブ1~9(下図右)のように変化します。本体をMIDI音源として使用するときに、音の明暗を全体的に調整したい場合は、“Convert Position”(Global 1-1a)をPostMIDIに設定して、適切なペロシティ・カーブを選んでください。



1, 2, 3: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。

4 (Normal): 標準的なカーブです。

5, 6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。


7: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。

8: より一定の効果が得られるカーブです。

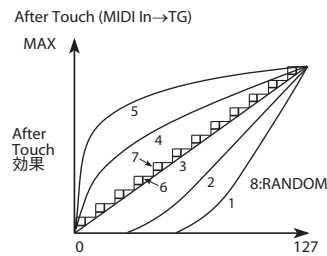
9: 標準カーブ4に比べて、弱く弾いたときのレスポンスをよりソフトにしたカーブです。アコースティック・ピアノなどの音色で、ダイナミクスの広いペロシティ・コントロールが可能です。特にKROME-88でお薦めのセッティングです。

After Touch Curve (MIDI In)**[1...8]**

“Convert Position”(Global 1-1a)PostMIDIに設定時、受信したアフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

 “Convert Position”(Global 1-1a)がPreMIDIのときは、無効になります。

音源の直前でカーブを使用します。“After Touch Curve”では、受信したアフタータッチに対して使用するカーブを選択します。




1, 2: 強く押し込んだときに効果が得られるカーブです。

3 (Normal): 標準的なカーブです。

4, 5: あまり強く押し込まなくても効果が得られるカーブです。

6, 7: それぞれ24、12段階で変化します。特に7のカーブは、12段階で変化するので、アフタータッチでピッチを変化させるときに、変化幅を1オクターブにしておく、ピッチを半音単位で変化させることができます。

8: ランダムなカーブです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。

 アフタータッチは、ここでの設定が本体内の音源の直前で適用されるので、MIDIの受信データには影響を与えませんが、送信データには影響しません。

0-1b: Effect Global SW**Enable IFX 1-5****[Off, On]**

On(チェックする): Program、Combination、Sequencer各モードのP8: Routing/IFX- Insert FX Setupの各IFXの“On/Off”設定が有効になります。

Off(チェックしない): すべてのインサート・エフェクト(IFX 1~5)がオフになります。

Enable MFX1&2**[Off, On]**

On(チェックする): Program、Combination、Sequencer各モードのP9: MFX/TFX/LFO- Routingの“MFX1 On/Off”、“MFX2 On/Off”設定が有効になります。

Off(チェックしない): マスター・エフェクト1、2(MFX1、2)がオフになります。


このOn/Offは、フロント・パネル[MASTER FX]スイッチにリンクしています。


Enable TFX**[Off, On]**

On(チェックする): Program、Combination、Sequencerの各モードのP9: MFX/TFX/LFO-Routingの“TFX On/Off”設定が有効になります。

Off(チェックしない): トータル・エフェクト(TFX)がオフになります。

このOn/Offは、フロント・パネル[TOTAL FX]スイッチにリンクしています。

 これらの設定は、電源オン時に常にOnに設定されます。

 “Enable IFX 1-5”、“Enable MFX1&2”、“Enable TFX”を切り替えるとコントロール・チェンジ・メッセージCC#92(エフェクト・コントロール2)、CC#94(エフェクト・コントロール4)、CC#95(エフェクト・コントロール5)をそれぞれ送信します。オフのとき0、オンのとき127を送信します。

0-1c: ARP/Drum Track**All ARP /DT Off****[Off, On]**

On(チェックする): すべてのアルペジエーターおよびドラム・トラック機能がオフになります。アルペジエーターは、[ARP]スイッチがオンの場合も動作しません。ドラム・トラック機能は、[DRUM TRACK]スイッチがオンの場合も動作しません。

Off(チェックしない): アルペジエーターは、Program、Combination、Sequencer各モードのアルペジエーターの設定、[ARP]スイッチの設定に従って動作します。ドラム・トラック機能は、各モードの設定、[DRUM TRACK]スイッチの設定に従って、動作します。

Load ARP when changing:**Program****[Off, On]**

On(チェックする): プログラムを切り替えると、自動的にそのプログラムにメモリーされているアルペジエーターの設定になります。通常オンにします。

Off(チェックしない): プログラムを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。アルペジエーターからのフレーズを変えずに、プログラムの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Combination**[Off, On]**

On(チェックする): コンビネーションを切り替えると、自動的にそのコンビネーションにメモリーされているアルペジエーターの設定になります。通常オンにします。

Off(チェックしない): コンビネーションを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。アルペジエーターからのフレーズを変えずに、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

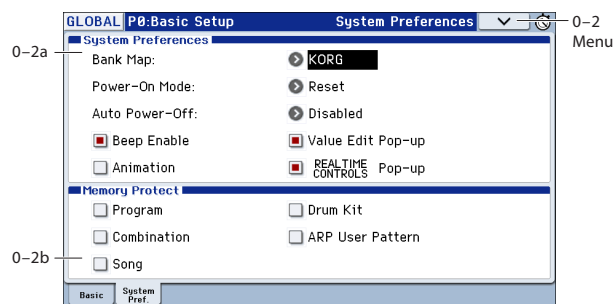
Mode, Stop Watch

(→p.3 “Mode”参照)

(→p.4 “Stop Watch”参照)

0-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235
 - 1: Load Preload/Demo Data →p.235
 - 2: Change all bank references →p.235
 - 3: Display Setup →p.235
 - 4: Touch Panel Calibration →p.236
 - 5: Half Damper Calibration →p.236
 - 6: Update System Software →p.237
- (→p.234「Global: Menu Command」参照)

0-2: System Preference

バンク・マップ等のシステム全体の設定、メモリー・プロテクト等の設定をします。

0-2a: System Preference**Bank Map****[KORG, GM(2)]**

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト(CC#0: 上位バイト, CC#32: 下位バイト)に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。

Program バンク A～F, GM, g(1)～g(9)、g(d)、Combination バンク A～D に対して次の表に示すバンク・セレクトを受信(R)、送信(T)します。


Bank	Bank Map: KORG	Map: GM(2)
A	00.00 R/T	63.00 R/T
B	00.01 R/T	63.01 R/T
C	00.02 R/T	63.02 R/T
D	00.03 R/T	63.03 R/T
E	00.04 R/T	63.04 R/T
F	00.05 R/T	63.05 R/T
GM,	121.00 R/T, 56.00 R	121.00 R/T, 56.00 R, 00.00 R
g(1)..g(9)	121.01...09 R/T	121.01...09 R/T
g(d)	120.00 R/T, 62.00 R	120.00 R/T, 62.00 R

Power-On Mode**[Reset, Memorize]**

電源オン時の状態を設定します。

Reset: Program モード P0:Play で A000 のプログラムを呼び出します。

Memorize: 前回電源オフする直前の場所(モード、ページ)を呼び出します。Program および Combination モードでは電源オフする直前のプログラム、コンビネーション・バンク/ナンバーを呼び出します。

 エディット中のパラメーターの内容は記憶しません。電源オフ時に必ず保存、または保存後 Media モードでセーブしてください。


Auto Power-Off**[30 minutes, 1 hour, 4 hours, Disabled]**

KROME は、本体の鍵盤やディスプレイ、スイッチやノブを一定時間操作しない(*)と自動で電源が切れます(工場出荷時の設定は約4時間で電源が切れます)。

* [VOLUME] ノブは、本体操作とはみなしません。これらのみを操作していても、設定時間が経過すると電源が切れます。

なお、ソングやデモ・ソングを連続して再生している場合でも一定時間まったく音を出さない場合には、自動的に電源が切れます。

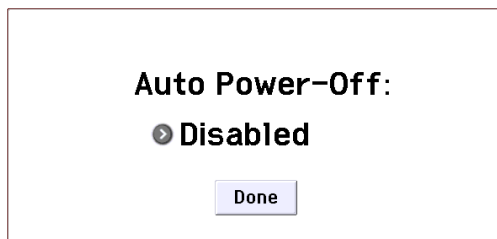
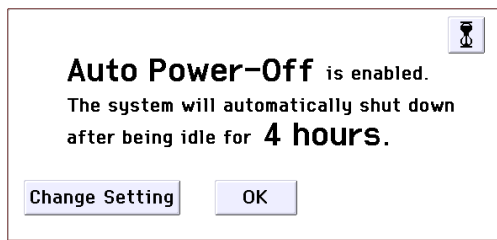
ここではオート・パワー・オフが実行される時間を設定します。電源が切れないように設定することもできます。

 電源が切れると、エディット中の設定は失われます。必要な設定は保存しておいてください。

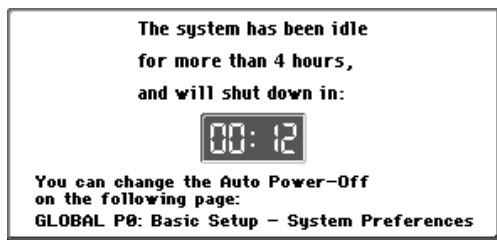
30 minutes, 1 hour, 4 hours: 鍵盤や本機のスイッチを操作しない時間が、設定した時間を過ぎると自動的に電源が切れます。各設定時間はそれぞれ30分、1時間、4時間です。

これらを設定している場合、電源を入れたときにオート・パワー・オフによって電源が切れるまでの時間がダイアログに表示されます。


オート・パワー・オフの設定を変更する場合は、このダイアログのChange Setting ボタンを押して、ダイアログで設定を変更します。



また、電源が切れる数分前になると、電源が切れる時間をカウントダウンするダイアログが表示されます。電源を切りたくないときは、本体のディスプレイや鍵盤を押したり、スイッチやノブを操作してください。オート・パワー・オフはリセットされ、再び一定時間操作しなかった場合と同じメッセージを表示します。



Disabled: オート・パワー・オフ機能は無効です。自動的に電源は切れません。

 この設定は、変更を常に保存します。“Write Global Setting”を実行する必要はありません。

Beep Enable [Off, On]


On(チェックする): ディスプレイのオブジェクトを押したときにピープ音が鳴ります。

Off(チェックしない): ピープ音が鳴りません。

Animation [Off, On]

On(チェックする): メニューやパッド、ダイアログを表示する際のアニメーション効果をオンにします。

Off(チェックしない): アニメーション効果をオフにします。

 ドラム・トラックやシーケンサーなどで大量の演奏データを処理している場合には、アニメーション効果を自動的に抑制することがあります。

Value Edit Pop-up [Off, On]


On(チェックする): エディット・セルやノブ、スライダーを長押しまたは二度押しすることによってポップアップを表示しません。

Off(チェックしない): ポップアップを表示しません。

REALTIME CONTROLS Pop-up [Off, On]

On(チェックする): フロント・パネルのREALTIME CONTROLSのノブを操作するとポップアップを表示します。

Off(チェックしない): ポップアップを表示しません。

 ドラム・トラックやシーケンサーなどで大量の演奏データを処理している場合には、ポップアップ表示を自動的に抑制することがあります。

0-2b: Memory Protect

Program [Off, On]

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- プログラムのライト
- プリロード・プログラム・データのロード
- メディアからのプログラム・データのロード
- MIDIデータ・ダンプでのプログラム・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

Combination [Off, On]

本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- コンビネーションのライト
- プリロード・コンビネーション・データのロード
- メディアからのコンビネーション・データのロード
- MIDIデータ・ダンプでのコンビネーション・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

Song [Off, On]

本体内のソング・メモリーにプロテクトをかけます。

ただし、電源をオフにすると、この設定とは関係なく、ソング・メモリー内のソング・データが消去します。

On(チェックする): 本体内のソング・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- シーケンサーのレコーディング
- プリロード・ソング・データのロード
- メディアからのソング・データのロード
- MIDIデータ・ダンプでのソング・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のソング・メモリーに書き込みができます。

Drum Kit [Off, On]

本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ドラムキットのライト
- プリロード・ドラムキット・データのロード
- メディアからのドラムキット・データのロード
- MIDIデータ・ダンプでのドラムキット・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のドラムキット・メモリーに書き込みができます。

Arpeggio User Pattern [Off, On]

本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ユーザー・アルペジオ・パターンのライト
- プリロード・アルペジオ・パターン・データのロード
- メディアからのユーザー・アルペジオ・パターン・データのロード
- MIDIデータ・ダンプでのユーザー・アルペジオ・パターン・データの受信

Off(チェックしない): 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーに書き込みができます。

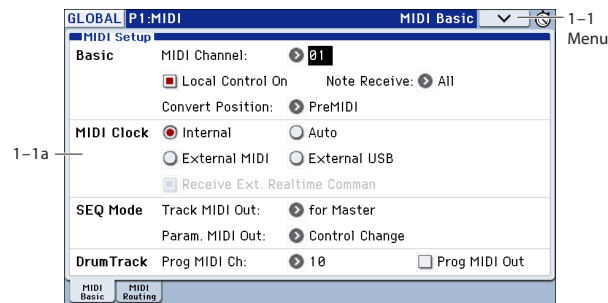
✓ 0-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235
- 1: Load Preload/Demo Data →p.235
- 2: Change all bank references →p.235
- 3: Display Setup →p.235
- 4: Touch Panel Calibration →p.236
- 5: Half Damper Calibration →p.236
- 6: Update System Software →p.237

(→p.234「Global: Menu Command」参照)

Global P1: MIDI

1-1: MIDI Basic



本機全体のMIDIに関する設定をします。

Note: MIDI エクスクルーシブ・ダンプ・データの送信はこのP1: MIDIページのメニュー・コマンドで行います。

1-1a: MIDI Setup

Basic:

MIDI Channel (Global MIDI Channel) [1...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、次の操作をするときに使用します。

- Program (Prog P0:Play) モードで演奏情報を送受信するとき。
- Combinationモード (Combi P0:Play) でMIDIでコンビネーションを切り替えるとき。
- Program、Combination モードでドラム・トラック (“Trigger Mode” Wait KBD Trig時) をトリガーするとき。
- 各モードでGchに設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするとき。
- システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するとき。

MIDI受信について

Program (P0:Play) モードのときはグローバルMIDIチャンネルのMIDIデータを受信しますが、Combinationモード (P0:Play) やSequencerモードのときはティンバーごとやトラックごとに設定したMIDIチャンネルでMIDIデータを受信します。

Combinationモード (P0:Play) のとき、グローバルMIDIチャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。(Global 1-2b: MIDI Filter)

IFX 1~5 (CC#92)、MFX1&2 (CC#94)、TFX (CC#95) をMIDIでオン/オフするときは、グローバルMIDIチャンネルで行います。

IFX通過後のパン、センド1、2、MFX1、2、TFXをコントロールするときは、ProgramモードはグローバルMIDIチャンネルで、Combination、Sequencerモードは、IFX 1~5、MFX1&2、TFXそれぞれの“Ctrl Ch”で設定したチャンネルで行います。“Ctrl Ch”をGchに設定すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロールできます。

本体の鍵盤やコントローラーを操作したときのMIDI送信について

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。Combinationモードでは、グローバルMIDIチャンネルと“Status”

(Combi 3-1(2)c)をEXT、EX2に設定したティンバーのMIDIチャンネルで同時に送信します。

Sequencerモードでは、“Track Select”(Seq 3-1(2)c)で設定しているトラック (“Status”BTH、EXT、EX2)の設定チャンネルで送信します。

Note Receive (Note Receive Filter) [All, Even, Odd]

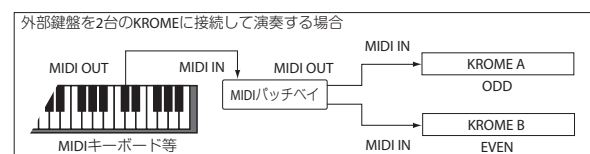
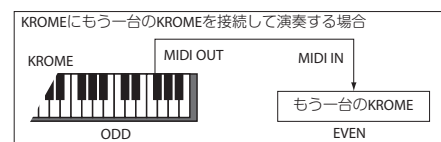
KROMEの鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう1台のKROMEを接続して、最大同時発音数を2倍にするときは、一方でEven、もう一方でOddを選び、双方が鳴るように設定します。

All: すべてのノート・ナンバーで発音します。通常はAllにします。

Even: 偶数のノート・ナンバー (C, D, E, F#, G#, A#) で発音します。

Odd: 奇数のノート・ナンバー (C#, D#, F, G, A, B) で発音します。

MIDI 受信したMIDIデータには影響を与えません。



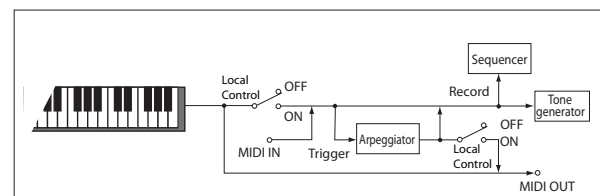
Local Control On

[Off, On]

Local Control On (チェックする): KROMEのノブまたは鍵盤やジョイスティック、SW1、SW2などを使って、KROMEの音源部をコントロールします。KROMEだけで演奏するときは、チェックします。

Local Control Off (チェックしない): KROMEのノブまたは鍵盤やジョイスティック、SW1、SW2などと音源部が切り離されます。

そのため、KROMEの操作 (鍵盤やジョイスティックを使った演奏や、シーケンサーを再生したときの演奏) では発音しません。外部のシーケンサーからのエコーバックによって二重に音が鳴ってしまうときは、チェックをはずします。



MIDI Local Control Off時、MIDIの送受信は通常に行われます。鍵盤を弾くとそのノート・データを送信し、また受信したノート・データで本体の音源が発音します。

Note: Local Control On時でも、内蔵シーケンサーをプレイさせたときのノートではアルペジエーターはトリガーしません。

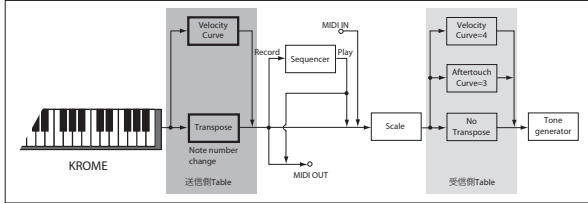
Convert Position

[PreMIDI, PostMIDI]

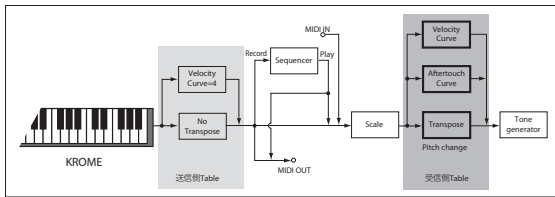
トランスポーズ、ベロシティ・カーブを適用する位置を設定します。この設定は、MIDIの送受信データや内蔵シーケンサーのレコーディング・データに影響を与えます。

KROMEの鍵盤で本体の音源を発音させるときはこの設定に関係なく常にトランスポーズ、ペロシティ・カーブの影響を受けます。

PreMIDI: KROMEの鍵盤から出力するデータにペロシティ・カーブ、トランスポーズをかけます。
(ペロシティ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の鍵盤を弾いたときのMIDI OUTから送信するデータと内蔵シーケンサーへレコーディングするデータです。
MIDI INから受信したMIDIデータや、内蔵シーケンサーの再生データは影響を受けません。



PostMIDI: 音源(TG)へ入る前のデータにペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。
(ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、KROMEの音源へ送られる、KROME鍵盤を弾いたデータ、内蔵シーケンサーを再生したデータおよび、MIDI INからの受信データです。
本体の鍵盤を弾いたり、内蔵シーケンサーの再生時のMIDI OUTから送信するデータや、内蔵シーケンサーへレコーディングするデータは影響を受けません。



MIDI Clock:

MIDI Clock (MIDI Clock Source)

[Internal, External MIDI, External USB, Auto]

外部MIDI機器(シーケンサー、リズム・マシーンなど)やコンピュータと、本機のアルペジエーターや内蔵シーケンサーとを同期させるときに設定します。

Internal: 内部クロックでアルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

本機を単独で使用するときは、本機をマスター(コントロールする側)として外部MIDI機器を本機のMIDIクロックに同期させるときは、Internalにします。

External MIDI: MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

External USB: USB端子に接続したコンピュータ(DAWアプリケーションなど)からのMIDIクロックに同期して、アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

Auto: 通常はInternalと同様の動作となります。MIDI IN端子またはUSB端子に接続された外部MIDIクロックを受信すると、自動的にExternal MIDIやExternal USBと同様の動作に切り替わります。

Note: 外部MIDIシーケンサーやコンピュータを接続している場合に、Autoに設定すると、外部機器がMIDIクロックを出力していないときは、自動的にInternalの動作に切り替わり、アルペジエーターを動作させたり、MIDI/Tempo Syncオンに設定した各種パラメーターを動作させることができます。

Note: MIDI INやUSB端子からMIDIクロック、スタート、コンテンツニュー・メッセージを受信して、500ms以内に新たなMIDIクロックを受信しなかったときや、あるいはMIDI INやUSB端子からMIDIクロック、スタート、コンテンツニュー・メッセージを受信しないで、本機のフロント・パネルでシーケンサーをスタートさせたときは、Internalの動作に切り替わります。

Receive Ext. Realtime Commands [Off, On]

Off(チェックしない): "MIDI Clock"がExternal MIDI、External USBのとき、またはAutoで外部MIDIクロックを受信して動作しているときでも、MIDIのコモン・メッセージとリアルタイム・メッセージ(ソング・ポジション・ポインター、スタート、コンテンツニュー、ストップ)を受信しません。(ソング・セレクトは受信します。)

Note: 外部MIDIシーケンサーからの上記メッセージによって本機のソング設定が不必要にリセットしてしまう場合等に設定します。

On(チェックする): 上記コモン・メッセージ(ソング・セレクトを含む)とリアルタイム・メッセージを受信します。



"MIDI Clock"がInternalの場合は設定できません。

SEQ Mode:**Track MIDI Out [for Master, for External Sequencer]**

Sequencerモードでソングを切り替えたときのMIDI送信に関する動作を設定します。

for Master: 通常、Sequencerモードでは、本体の鍵盤演奏を、内蔵シーケンサーでレコーディングしたりプレイバックしたりします。このとき、EXT、BTHに設定したトラックでは、外部音源をコントロールします。本体でソングを切り替えた際に、EXTやBTHに設定したTrackで、プログラム・チェンジ等のMIDIメッセージ*を出力して外部MIDI音源をセットアップできます。

for External Sequencer: Sequencerモードを外部シーケンサーのマルチ・ティンバー音源として使用するとき設定します。KROMEでソングを切り替えた際に、EXTやBTHに設定したトラックでもプログラム・チェンジ等のMIDIメッセージ*を出力しません。外部MIDIシーケンサーのエコー・バックにより、同一MIDIチャンネルに設定したトラックでプログラム等の各種パラメーターが同じ設定に切り替わることを防げます。

***対象パラメーター**

- Program Select: CC#00 バンク・セレクト(LSB), CC#32 バンク・セレクト(MSB), プログラム・チェンジ
- Pan: CC#10 パン
- Volume: CC#7 ボリューム
- Portamento: CC#65 ポルタメント On/Off, CC#5 ポルタメント・タイム
- Send1/2: CC#93 センド1レベル, CC#91 センド2レベル
- Post IFX Pan: CC#8 ポスト・インサートエフェクト・パン

Param. MIDI Out**[Control Change, SysEx-Param Change]**

Sequencerモードでパラメーターを変更したときに、コントロール・チェンジを送信するか、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信するかを設定します。

Control Change: エディットしたパラメーターの情報はコントロール・チェンジで送信します。

SysEx-Param Change: エディットしたパラメーターの情報はパラメーター・チェンジで送信します。

Note: それぞれ“Enable Control Change”、“Enable Exclusive”(Global P1: MIDI- MIDI Routing)がチェックされている必要があります。

***対象パラメーター**

- Pan: CC#10 パン
- Volume: CC#7 ボリューム
- Send1/2: CC#93 センド1レベル, CC#91 センド2レベル

Drum Track:

Programモードでのドラム・トラック・パターンは、“Trigger Mode”がWait KBD Trig設定時には、グローバルMIDIチャンネルでトリガーされます。MIDI送信チャンネルは、DrumTrack “Prog MIDI Ch”で設定します。パターンのMIDIノート・データを送信するしないは、DrumTrack “Prog MIDI Out”で設定します。

なお、ドラム・トラックのプログラムはMIDIプログラム・チェンジを送受信しません。

Prog MIDI Ch**[01...16]**

Programモードでのドラム・トラックの送受信MIDIチャンネルを設定します。“Prog MIDI Out”をチェックすると、このMIDIチャンネルでドラム・パターンのノート・データを送信します。

初期設定は10chです。

Prog MIDI Out**[Off, On]**

On(チェックする):ドラム・トラック・パターンのノート・データを“Prog MIDI Ch”で設定したチャンネルで送信します。

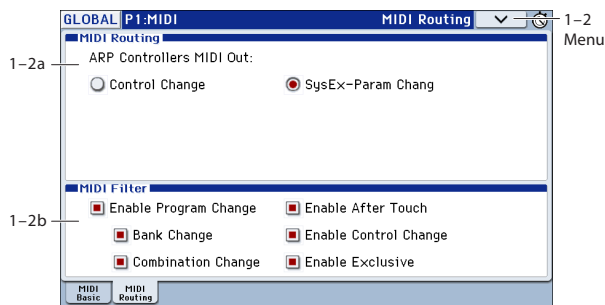
Off(チェックしない):ドラム・トラック・パターンのノート・データを送信しません。

✓ 1-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235
- 1: Dump Program →p.237
- 2: Dump Combination →p.237
- 3: Dump Drum Kit →p.237
- 4: Dump Arpeggio Pattern →p.237
- 5: Dump Global Setting →p.237
- 6: Dump Sequencer →p.237
- 7: Dump Drum Track Pattern →p.237

(→p.234[Global: Menu Command]参照)

1-2: MIDI Routing



本機全体のMIDIのルーティング、フィルターに関する設定をします。

Note: MIDI エクスルーシブ・ダンプ・データの送信はこのP1: MIDIページのメニュー・コマンドで行います。

1-2a: MIDI Routing

ARP Controllers MIDI Out

[Control Change, SysEx-Param Change]

[ARP]スイッチ、または[SELECT]スイッチでARPを選択してノブ[1]~[4]を操作したときに出力するMIDIメッセージを設定します。

Control Change: [ARP]スイッチ、ノブ[1]~[4]を操作すると、Global P2: Controllers (SW) [ARP (ON/OFF)]、“(ARP CONTROL) [GATE]”~“(ARP CONTROL) [STEP]”で設定したMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを出力します。

SysEx-Param Change: [ARP]スイッチ、ノブ[1]~[4]を操作すると、スイッチと各ノブに割り当てられているパラメーター(アルペジエーターのオン/オフ、“Gate”、“Velocity”、“Swing”、“Step”)のシステム・エクスルーシブ・パラメーター・チェンジ・メッセージを送信します。

1-2b: MIDI Filter

Enable Program Change

[Off, On]

On(チェックする): プログラム・チェンジを送受信します。

Programモード(P0: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとプログラムが切り替わります。また、本体を操作してプログラムを切り替えるとグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Combinationモード(P0: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネルと一致するチャンネルのプログラムチェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。ただし “Enable Combination Change”の設定により切り替わらないようにすることができます。“MIDI Channel”(Combi 3-1(2)c)で設定しているチャンネルに一致するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのティンバーのプログラムが切り替わります。ただしティンバーに対するプログラム・チェンジは“Enable Program Change”(Combi 5-1(2)c)の設定に影響を受けません。

コンビネーションを切り替えると、プログラム・チェンジは、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“Status”(Combi 3-1(2)c)をEXTまたはEX2に設定しているティンバーのチャンネルでも送信します。

Sequencerモードのときは、“Status”(Seq 3-1(2)c)をINTまたはBTHのトラックに設定しているチャンネルに一致するMIDIチャ

ンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのトラックのプログラムが切り替わります。

Sequencerモードでは、ソングを選んだり、シーケンス・データをプレイすると、“Status”をBTH、EXT、EX2に設定しているチャンネルで送信します。(→p.215 “Track MIDI Out”参照)

Off(チェックしない): プログラム・チェンジを送受信しません。

Bank Change

[Off, On]

On(チェックする): プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。

Off(チェックしない): バンク・セレクトを送受信しません。

内蔵シーケンサーにレコーディングするときは、ここの設定に関わらずバンク・セレクトがレコーディングされますが、再生時はここの設定に従います。

Combination Change

[Off, On]

On(チェックする): Combi P0: Playにいるとき、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(1-1a)とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。

“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。グローバルMIDIチャンネル以外のMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、ティンバーのMIDIチャンネルが一致する場合は、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

Off(チェックしない): グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると“MIDI Channel”(Combi 3-1(2)c)がグローバルMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。コンビネーションは切り替わりません。

ティンバーに対するプログラム・チェンジは“Enable Program Change”(Combi 5-1(2)c)の設定に影響を受けません。

Enable After Touch

[Off, On]

On(チェックする): MIDIアフタータッチを受信します。

Off(チェックしない): MIDIアフタータッチを受信しません。

アフタータッチがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、ここの設定は反映されません(MIDIで送信します)。

本機の鍵盤の操作では、チャンネル・アフタータッチ、ポリ・アフタータッチを共に送信しません。アフタータッチはAMSとして対応しているので、アフタータッチを受信してコントロールできます。

Enable Control Change

[Off, On]

On(チェックする): コントロール・チェンジを送受信します。

Off(チェックしない): コントロール・チェンジを送受信しません。

コントロール・チェンジがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、ここの設定は反映されません(MIDIで送信します)。

Enable Exclusive

[Off, On]

On(チェックする): システム・エクスルーシブ・データを送受信します。

内蔵シーケンサーにパラメーター・チェンジ等のシステム・エクスルーシブ・データをレコーディングするときはチェックします。また、コンピューターなどを接続し、本機をエディットしたり、双方でエディットするときにチェックします。

Off(チェックしない): システム・エクスルーシブ・データを送受信しません。

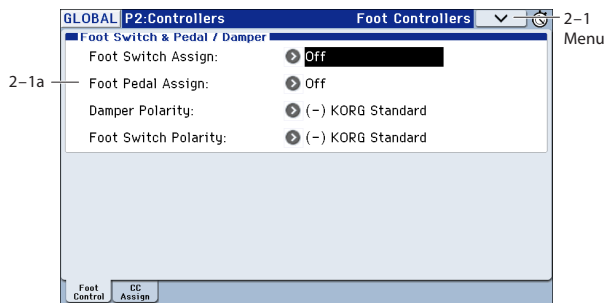
ただし、このページのメニュー・コマンド(“Dump Program”～“Dump Drum Track Pattern”)を表示しているときは、この設定とは関係なく、送受信します。

✓ 1-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235
 - 1: Dump Program →p.237
 - 2: Dump Combination →p.237
 - 3: Dump Drum Kit →p.237
 - 4: Dump Arpeggio Pattern →p.237
 - 5: Dump Global Setting →p.237
 - 6: Dump Sequencer →p.237
 - 7: Dump Drum Track Pattern →p.237
- (→p.234[Global: Menu Command]参照)

Global P2: Controllers

2-1: Foot Controllers



2-1a: Foot Switch & Pedal / Damper

Foot Switch Assign [List of Foot Switch Assign]

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチ (別売PS-1, PS-3) でコントロールする機能を設定します。(→p.368[Foot Switch Assign List]参照)

Foot Pedal Assign [List of Foot Pedal Assign]

ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・ボリューム・ペダル (別売XVP-10, EXP-2) でコントロールする機能を設定します。(→p.369[Foot Pedal Assign List]参照)

Damper Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

DAMPER端子に接続したダンパー・ペダルと同じ極性に設定します。

コルグ・ダンパー・ペダル (別売DS-1H) を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-(↓)なので、ここを**(-)KORG Standard**にします。また、極性が+(↑)のダンパー・ペダルを接続するときは、ここを**(+)**にします(↓: オープン型、↑: クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルを操作しても正確に動作しません。ダンパー・ペダルを接続しないときは(-) KORG Standardにします。

Foot Switch Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

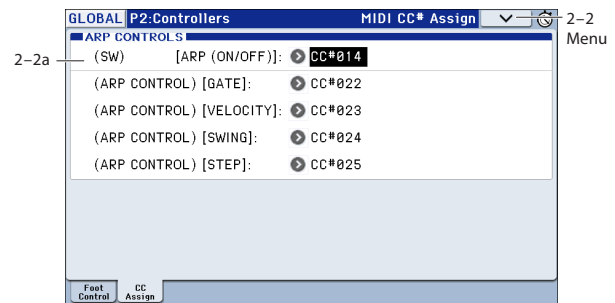
ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチと同じ極性に設定します。

コルグ・ペダル・スイッチ (別売PS-1, PS-3) を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-(↓)なので、ここを**(-)KORG Standard**にします。また、極性が+(↑)のペダル・スイッチを接続するときは、ここを**(+)**にします(↓: オープン型、↑: クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ペダル・スイッチを操作しても正確に動作しません。ペダル・スイッチを接続しないときは(-) KORG Standardにします。

✓ 2-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235
(→p.234[Global: Menu Command]参照)

2-2: MIDI CC# Assign



2-2a: ARP Controllers

アルペジエーター用のスイッチと[SELECT]スイッチでARP選択時のノブ[1]~[4]にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

スイッチや[SELECT]スイッチでARP選択時にノブ[1]~[4]を操作すると、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージをMIDI OUT端子から出力します。

また、MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器から、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージを使って、アルペジエーターをコントロールすることができます。

各パラメーターのデフォルト設定は、上図ディスプレイの値になります。

(SW) [ARP (ON/OFF)] [Off, 000...119]

[ARP]スイッチにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#14です。

(ARP CONTROL) [GATE] [Off, 000...119]

[SELECT]スイッチでARP選択時のノブ[1]にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#22です。

(ARP CONTROL) [VELOCITY] [Off, 000...119]

[SELECT]スイッチでARP選択時のノブ[2]にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#23です。

(ARP CONTROL) [SWING] [Off, 000...119]

[SELECT]スイッチでARP選択時のノブ[3]にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#24です。

(ARP CONTROL) [STEP] [Off, 000...119]

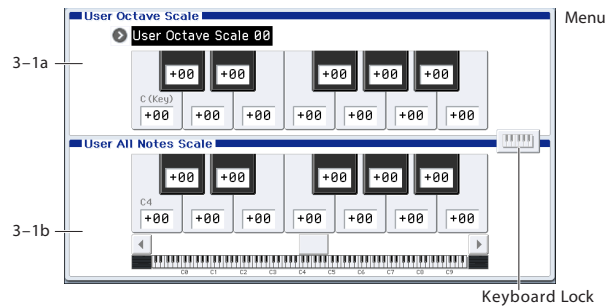
[SELECT]スイッチでARP選択時のノブ[4]にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。初期設定はCC#25です。

✓ 2-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235
- 1: Reset Controller MIDI Assign →p.239
(→p.234[Global: Menu Command]参照)

Global P3: Scales

3-1: Scales



16種類のUser Octave Scale、1種類のUser All Notes Scaleを設定します。

ここで設定したユーザー・スケールは次のページで選ぶことができます。

- Prog P1: Basic/Controllers- Note-On/Scale
- Combi P3: Timbre Param- Scale T01-08/T09-16
- Seq P3: Track Param- Scale T01-08/T09-16

Note: スケールをエディットするときは、上記Programモードのページで、エディットするスケールを選択して、このページへ移動してください。

Note: キーは、[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても選べます。またはKeyboard Lockボタンを押すと、鍵盤でキーが選択できます。エディットするスケールを選択してください。

Note: メニュー・コマンド“Copy Scale”を実行すると、プリセットされているスケール(Stretch以外)や、他のユーザー・スケールの設定がコピーして、そのスケールを元にエディットすることができます。

- ⚠ エディットしたユーザー・スケールの設定を残しておくときは電源をオフにする前に、必ず保存してください。ページ・メニューまたは [WRITE] スイッチを押してメニュー・コマンド“Write Global Setting”を表示し、保存します。

3-1a: User Octave Scale

User Octave Scale [User Octave Scale 00...15]

エディットするユーザー・オクターブ・スケールを選びます。

Tune [-99...+99]

1オクターブ分の音階を設定します。

1オクターブ(C~B)の音程を、平均律を基準にセント単位で調整します。全音域でこの設定が反映されます。

-99にすると、基準の音程より約半音下になります。

+99にすると約半音上になります。

3-1b: User All Notes Scale

Tune [-99...+99]

128鍵の音階を個別に設定します。

128鍵(C-1~G9)の音程を、平均律を基準にセント単位で調整します。

-99にすると、基準の音程より約半音下になります。

+99にすると約半音上になります。

横にまたがるスクロール・バーで、音程を設定する鍵盤へ移動し、設定するキーを選びます。

Keyboard Lock [Off, On]

Onにすると、スケールのキーを本体の鍵盤で選択できます。User Octave ScaleまたはUser All Notes Scaleのキーを選んだ後、鍵盤で選択します。


3-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235
 - 1: Copy Scale →p.239
- (→p.234[Global: Menu Command]参照)

Global P4: Category

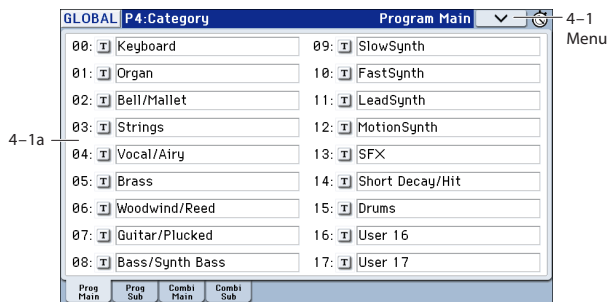
プログラム、コンビネーションのカテゴリー／サブ・カテゴリーに名前を付けます。

ここで付けた名前は、プログラムやコンビネーションを保存する際、メニューコマンド "Write Program" (→p.69) や "Write Combination" (→p.108) のカテゴリー／サブ・カテゴリー名として使用することができるようになります。また、音色を呼び出す際、Program、Combination、Sequencer の各モードのカテゴリー・セレクト・メニューで選択するカテゴリー／サブ・カテゴリー名にも反映されます。

 エディットしたユーザー・カテゴリーの設定を残しておくときは電源をオフにする前に、必ず保存してください。ページ・メニューまたは [WRITE] スイッチを押してメニュー・コマンド "Write Global Setting" を表示し、保存します。

Note: Programモードのドラム・トラックでは、プログラム・メイン・カテゴリーとして "15" (初期設定 Drums) が設定されているプログラムのみをドラムス・プログラムとして呼び出すことができます。

4-1: Program Main



4-1a: Program Main

00...17:

Main Category Edit [Text Editor]

プログラムのメイン・カテゴリー・名前を設定します。

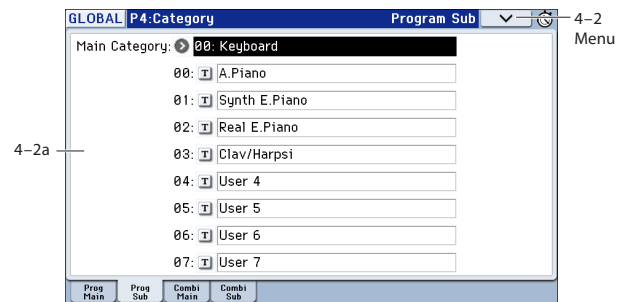
テキスト・エディット・ボタンを押して、テキストエディット・ダイアログを表示し、名前を入力します。最大24文字まで入力できます。(→OG p.117「名前を付ける(リネーム)」参照)

設定できるカテゴリーは18個です。

✓ 4-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235 (→p.234「Global: Menu Command」参照)

4-2: Program Sub



4-2a: Program Sub

Main Category [00...17]

サブ・カテゴリー・名前を設定するためにメイン・カテゴリーを選びます。

00...07:

Sub Category Edit [Text Editor]

プログラムのサブ・カテゴリー・名前を設定します。

"Main Category" で名前をエディットするサブ・カテゴリーが含まれるメイン・カテゴリーを選び、テキスト・エディット・ボタンを押して、テキストエディット・ダイアログを表示し、名前を入力します。最大24文字まで入力できます。(→OG p.117「名前を付ける(リネーム)」参照)

設定できるカテゴリーは8個です。

✓ 4-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235 (→p.234「Global: Menu Command」参照)

4-3: Combination Main, 4-4: Combination Sub

それぞれのページでコンビネーションのメイン・カテゴリーとサブ・カテゴリー・名前を設定します。「4-1: Program Main」、「4-2: Program Sub」を参照してください。

✓ 4-3, 4: Menu Command

- 0: Write Global Setting →p.235 (→p.234「Global: Menu Command」参照)

Global P5: Drum Kit

ドラム・インストゥルメント(ドラムサンプル)を各キーに割り当ててドラムキットを作成します。


ここでエディットしたドラムキットは、Program モードP1: Basic/Controllers- Program Basicページで、“Oscillator Mode”にDrumsまたはDouble Drumsを設定して、P2: OSC/Pitch- OSC1 Setupページ、OSC2 Setupページでオシレーターとして選択することで、マルチサンプルのオシレーター(“Oscillator Mode” Single、Double時)と同様にフィルター、アンプ、エフェクト等を通り、発音します。

エディットの準備

- Global P0: Basic Setup- System PreferenceページのMemory Protect “Drum Kit”がオフ(チェックしていない)になっていることを確認してください。チェックが入っていると保存できません。
- ドラムキットをエディットするときは、あらかじめ Program モードでドラムキットを使ったプログラム(“Oscillator Mode” DrumsまたはDouble Drums)を選びます。
ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています。
- Prog P2: OSC/Pitch- OSC1 Setupページの“Octave”(Prog 2-1a)は+0[8]に設定します。
+0 [8]以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれません。

Global P5: Drum Kitページへの移動

- ProgramモードのP2: OSC/PitchのOSC1 Setup、OSC2 Setupの各ページのJump to Drum Kit Editボタンを押します。
Global P5: Drum Kitへジャンプします。選択したOSC1または2の“Drum Kit Select”のドラムキットが選ばれます。
“Oscillator Mode”にDouble Drumsが設定されている場合は、選択したドラムキットだけが発音します。
GMドラムキットを選択している場合は最後に選択したドラムキットが選ばれます。必要に応じてUSERバンクに“Copy Drum Kit”でGMドラムキットをコピーしてください。


-  Double DrumsのOSC2に設定したドラムキットをエディットするときは、OSC2のJump to Drum Kit Editボタンを使用して、このページを選んでください。
- その他のプログラムやモードから移動した場合、直前にプログラムで選択されたOSC1のドラムキットが呼び出されません。
- Programモードで“Oscillator Mode” Single、Doubleのプログラムが選択していた場合、そのプログラムのフィルター、アンプ等の設定で発音します。
- エフェクトは直前に入っていたモードの設定で発音します。


ドラムキットのエディット

ドラムキットの作成方法はOG p.106を参照してください。

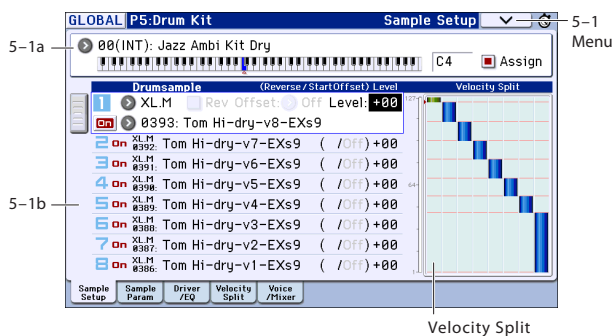
ドラム・キットの保存

ページ・メニューまたは[WRITE]スイッチを押して“Write Drum Kits”ダイアログを保存を実行すると、すべてのドラムキットが保存されます。

-  プログラムやコンビネーションのエディットと違い、ここで他のドラムキットを選択してもエディットされた内容は一時的に残っていますが、電源を切ると消えてしまいます。エディットしたドラムキットの設定を電源オフ後も保持したい場合は、必ず“Write Drum Kits”で保存してください。

-  ドラムキットをエディットすると、エディットしたドラムキットを使用しているプログラムすべてに影響します。プリロード・ドラムキットをエディットするときは、エディットする前に、ドラムキットをユーザー・バンクの空いているエリアにコピーしておくといでしょう。

5-1: Sample Setup



ドラムキットを選び、各キーにアサインするドラムサンプルを Drumsample 1～8(8つのベロシティ・ゾーン)に設定します。その他 Drumsample ごとにドラムサンプルに関するパラメーターを設定します。

5-1a: Drum Kit, Key Select, Assign

Drum Kit Select [00(INT)...47(USER)]

エディットするドラムキットを選びます。

No. (Bank)	内容
00(INT)...31(INT)	プリロード・ドラムキット
32(USER)...47(USER)	ユーザー・ドラムキット用

KEY [C-1...G9]

ドラムサンプル(とその設定)を割り当てるキーを選びます。

キーはVALUEコントローラーで設定します。また、エディット・セルまたは[ENTER]スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても選べます。各キーには Drumsample 1～8つのドラムサンプルがアサインでき、ベロシティによって切り替えて演奏することができます。

Assign [Off, On]

On(チェックする): Drumsample 1～8で設定したドラムサンプルが発音します。通常はチェックします。

Off(チェックしない): 選択したドラムサンプルは無効となり、右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルの音程を変えて使用するときにはチェックをはずします。

Drum Kit, Key Select, Assign



“KEY”: 選んでいるキーが青色で表示されます。“KEY”または[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すと、そのKEYが選択できます。

5-1b: Drumsample

最大8つのドラムサンプルを設定します。

左側のスライダーは、ドラッグすることによってエディットするベロシティ・ゾーンを選択します。直接、目的のゾーンを押しても選択できます。

1: (Drumsample 1)

1番目のベロシティ・ゾーン設定です。ハイ・ベロシティ・ゾーンを設定します。

例えば、ドラムサンプルを1つだけ使って簡単なセットアップを作るには、Drumsample 1を適宜設定してから“Threshold Velocity”(5-4a)を1に、“Crossfade”をOffに設定します。

Drumsample 1 On/Off [Off, On]

On(チェックする): Drumsample 1を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off(チェックしない): Drumsample 1は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Note: 通常、Drumsample 1～8は、Drumsample 1から使用します。ベロシティによってドラムサンプルを切り替えない場合は Drumsample 1のみをオンにします。複数のドラムサンプルを使用する場合は、下記のように設定してください。

1ベロシティ・ゾーン

Drumsample 1: On, Drumsample 2～8: Off

2ベロシティ・ゾーン

Drumsample 1, 2: On, Drumsample 3～8: Off

DS1: On, DS2: On, DS3: Off, DS4: Off

8ベロシティ・ゾーン

Drumsample 1～8: On

Bank [Mono, Stereo, XL.M, XL.St]

Drumsample Select [List of installed Drumsample]

Drumsample 1のドラムサンプルを、バンクとドラムサンプル・ナンバーから選びます。

バンクではMonoとStereoの、ドラムサンプルを選べます。ただしステレオのドラムサンプルはモノのドラムサンプルの倍のボイスが必要です。

Mono, Stereo: 標準のモノラル、ステレオ・ドラムサンプルです。

XL.M (eXtra Large Mono), **XL.St** (eXtra Large Stereo): 大容量のモノラル、ステレオ・ドラムサンプルです。

“Drumsample Select”のポップアップ・ボタンを押すとドラムサンプルのリストが開き、リストからドラムサンプルが選べます。タブでカテゴリーを選び、カテゴリー内のドラムサンプルを選びます。OKボタンで実行、Cancelボタンでキャンセルします。

▲ ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

“Bank” Mono時:

モノ・ドラムサンプルが表示されます。また、Bank: Stereoで選択できるステレオ・ドラムサンプルのLチャンネル、Rチャンネルをモノ・ドラムサンプルとして選べます。それぞれ、同名ドラムサンプルの後ろに-L、-Rが表示されます。

“Bank” Stereo時:

ステレオ・ドラムサンプルのみが表示されます。

Rev (Reverse) [Off, On]

選択したドラムサンプルをワン・ショットでリバース再生します。但し、リバース再生ができないプリセット・ドラム・サンプルでは選択できません。

On(チェックする):発音時、ドラムサンプルがリバース再生します。

リバースするスタート、エンドの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。

選択されていない(一段表示の)ベロシティ・ゾーンでは、“Rev” Onは[R]で表示されます。

Off(チェックしない):ドラムサンプルが通常の発音になります。

Offset (Start Offset) [Off, 1st...8th]

ドラムサンプルは、最初から発音させるだけでなく、あらかじめ設定された最大8カ所のスタート・ポイントのいずれから発音させることができます。但し、スタート、オフセットが設定されていないドラムサンプルでは選択できません。

“Offset (Start Offset)”で通常のスタート・ポイント(**Off**)か別のスタート・ポイント(**1st~8th**)を選びます。

あらかじめ設定されているポイントが8カ所より少ないものもあります。その場合は使用できるポイント設定だけが選べます。

L (Amp Level) [-99...+99]

音量を設定します。

+99にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルに対して、2倍の音量で発音します。0にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルの音量で発音します。**-99**にしたキーは、発音しません。

2...8: (Drumsample 2...8)

2~8番目のベロシティ・ゾーン設定です。Drumsample 2~7はDrumsample 1と同じです。

Velocity Split

オシレーターの8つのマルチサンプルのベロシティ・ゾーンを表示します。

左側のメーターはノート・オン時のベロシティ値を表示します。ベロシティによって発音するドラムサンプルを確認することができます。(→p.5[0-1e: Velocity Meter]参照)

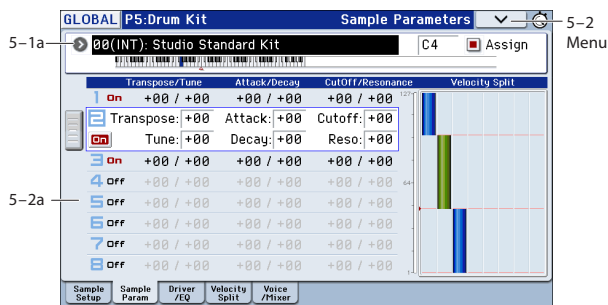
5-1c: Return to OSC

Program モードのJump to Drum Kit Edit ボタンを押して、Global P5: Drum Kitへジャンプしてきたときに表示されます。このボタンを押すと元のページに戻ります。

5-1: Menu Command

- 0: Write Drum Kits →p.239
 - 1: Rename Drum Kit →p.239
 - 2: Copy Drum Kit →p.239
 - 3: Copy Key Setup →p.239
 - 4: Swap Key Setup →p.239
- (→p.234[Global: Menu Command]参照)

5-2: Sample Parameters



ドラムサンプルごとにトランスポーズ、チューン、アタック、ディケイ、フィルターのカットオフ、レゾナンス量を設定します。これはプログラムの設定に対して加算されます。

5-2a: Parameters (Drumsample Parameters)

1: (Drumsample 1)

Drumsample 1 On/Off [Off, On]

このパラメータは、“5-1b: Drumsample”、Drumsample 1とリンクしています。

On(チェックする): Drumsample 1を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off(チェックしない): Drumsample 1は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Transpose [-64...+63]

ピッチを半音単位で調整します。
+12でオクターブ上、-12でオクターブ下になります。

Tune [-99...+99]

ピッチをセント単位で調整します。+99で半音上、-99で半音下になります。1セントは半音の1/100です。

Attack (Amp EG Attack) [-64...+63]

音量(Amplifier)のアタック・タイムを調整します。キーごとのアタック・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのアタック・タイムにここでの値を加算したのになります。

Decay (Amp EG Decay) [-64...+63]

音量(Amplifier)のディケイ・タイムを調整します。キーごとのディケイ・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのディケイ・タイムにここでの値を加算したのになります。

Cutoff (Filter Cutoff) [-64...+63]

フィルターのカットオフを調整します。キー、ドラムサンプルごとのフィルター・カットオフは、そのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Frequency”(Prog 3-1b)に、ここでの値を加算したのになります。

Reso (Filter Resonance) [-64...+63]

フィルターのレゾナンスを調整します。キー、ドラムサンプルごとのフィルター・レゾナンスはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Resonance”(Prog 3-1b)にここでの値を加算したのになります。

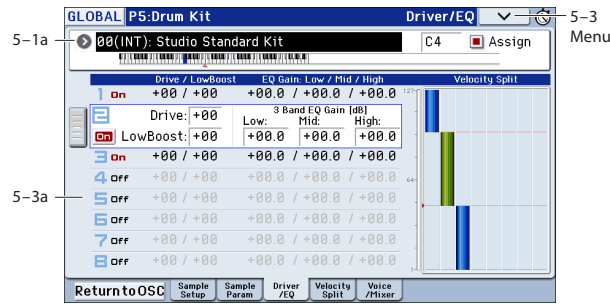
2...8: (Drumsample 2...8)

2~8番目のサンプル・パラメーターを設定します。
「1: (Drumsample 1)」を参照してください。

5-2: Menu Command

- 0: Write Drum Kits →p.239
 - 1: Rename Drum Kit →p.239
 - 2: Copy Drum Kit →p.239
 - 3: Copy Key Setup →p.239
 - 4: Swap Key Setup →p.239
- (→p.234[Global: Menu Command]参照)

5-3: Driver/EQ



ドラムサンプルごとにドライブや3バンドEQのゲイン等を設定します。これはプログラムの設定に対して加算されます。

5-3a: Driver/EG

1: (Drumsample 1)

Drumsample 1 On/Off [Off, On]

このパラメータは、“5-1b: Drumsample”、Drumsample 1 とリンクしています。

On(チェックする): Drumsample 1 を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off(チェックしない): Drumsample 1 は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Drive [-99...+99]

ドライバーのドライブ・レベルを調整します。キー、ドラムサンプルごとのドライブは、そのドラムキットを使用しているプログラムのドライバーの“Drive”(Prog 4-1a)に、ここでの値を加算したものになります。

Low Boost (Driver Low Boost) [-99...+99]

ドライバーのロー・ブースト・レベルを調整します。キー、ドラムサンプルごとのロー・ブーストは、そのドラムキットを使用しているプログラムのドライバーの“Low Boost”(Prog 4-1a)に、ここでの値を加算したものになります。

3 Band Parametric EQ [dB]

Low [-36.0...+36.0]

Mid [-36.0...+36.0]

High [-36.0...+36.0]

3 Band Parametric EQの各バンド・ゲインを調整します。キー、ドラムサンプルごとの各バンド・ゲインは、そのドラムキットを使用しているプログラムの3 Band Parametric EQの“Low Gain”、“MidGain”、“HighGain”(Prog 4-10a)に、ここでの値を加算したものになります。

2...8: (Drumsample 2...8)

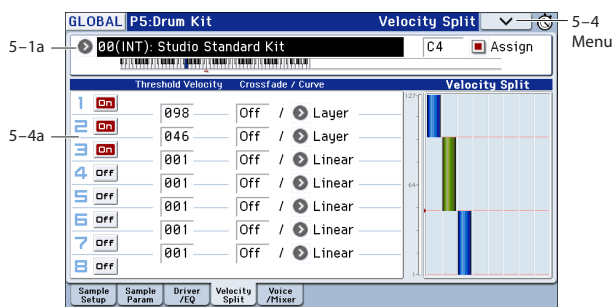
2～8番目のサンプル・パラメーターを設定します。

[1: (Drumsample 1)]を参照してください。

5-3: Menu Command

- 0: Write Drum Kits →p.239
 - 1: Rename Drum Kit →p.239
 - 2: Copy Drum Kit →p.239
 - 3: Copy Key Setup →p.239
 - 4: Swap Key Setup →p.239
- (→p.234[Global: Menu Command]参照)

5-4: Velocity Split



“Threshold Velocity”、“Crossfade”により、Drumsample 1～8が発音するベロシティ範囲(ベロシティ・ゾーン)を設定します。

5-4a: Velocity Split

1: (Drumsample 1)

Drumsample 1 On/Off [Off, On]

このパラメータは、“5-1b: Drumsample”、Drumsample 1とリンクしています。

On(チェックする): Drumsample 1を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off(チェックしない): Drumsample 1は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Threshold Velocity [1...127]

ドラムサンプルが発音する最低値のベロシティを設定します。Drumsample 1の“Threshold Velocity”はDrumsample 2の値と同じ、あるいはそれ以上に設定します。

“Threshold Velocity”は右側グラフィック上でタッチ・ドラッグすることによって値を変えることができます。(→OG p.6「* EG, Velocity Split」参照)

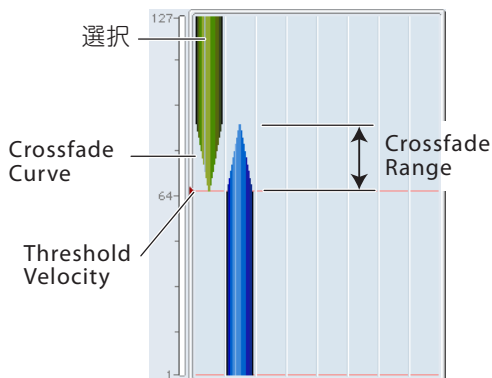
Crossfade (Crossfade Range) [Off, 1...127]

Drumsample 1がフェード・アウト、Drumsample 2がフェード・インする“Threshold Velocity”からのベロシティ範囲を設定します。

例えば、“Threshold Velocity”が64、“Crossfade”が20のとき、Drumsample 2はベロシティが84以下でフェード・インを開始します。

ベロシティが“Crossfade”内のとき、オシレーターは通常の2倍の同時発音数を使用することになります。

Note: 同時にフェードさせることができるのは隣接する2つのゾーンに限られます。



Curve (Crossfade Curve) [Linear, Power, Layer]

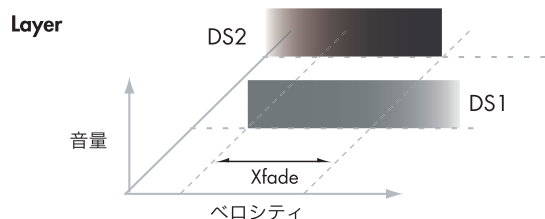
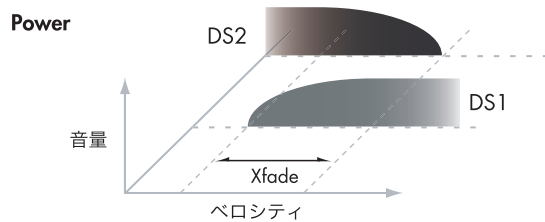
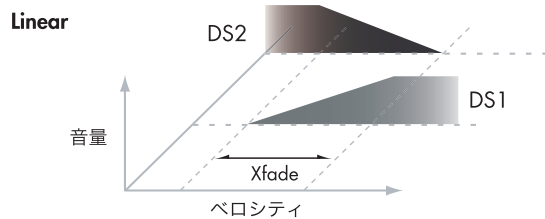
クロスフェードのボリューム・カーブを設定します。**Linear**と**Power** (Equal Powerの略)は、2つのドラムサンプルがミックスさせ方が異なります。組み合わせたドラムサンプルによって、適した設定を選んでください。**Layer**は、2つのドラムサンプルをクロスフェードさせずに重ね合わせます。

Linear: クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの50%となります。このため、その中間点でレベルの落ち込み感が生じることがあります。その場合はPowerを選んでください。

Power: Equal Powerを略したもので、クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの70%となります。このため、その中間点でレベルが飛び出てしまうことがあります。その場合はLinearを選んでください。

Layer: 2つのドラムサンプルがクロスフェードの範囲にわたって最大レベルで重なります。

クロスフェード曲線



2...8: (Drumsample 2...8)

2～8番目のサンプル・パラメーターを設定します。

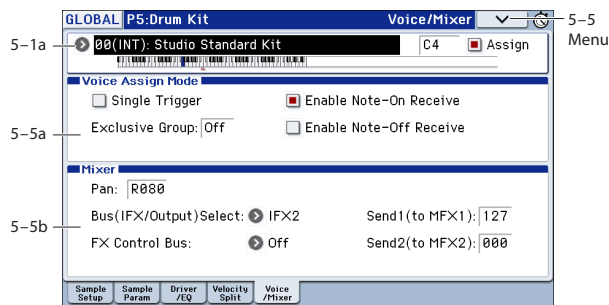
[1: (Drumsample 1)]を参照してください。

Drumsample 8はDrumsample 1と似ていますが、“Threshold Velocity”、“Crossfade”、“Curve”の各パラメーターがありません。“Threshold Velocity”は常に1に固定されています。

5-4: Menu Command

- 0: Write Drum Kits →p.239
 - 1: Rename Drum Kit →p.239
 - 2: Copy Drum Kit →p.239
 - 3: Copy Key Setup →p.239
 - 4: Swap Key Setup →p.239
- (→p.234「Global: Menu Command」参照)

5-5: Voice/Mixer



ドラムキットのキーごとに、ボイス・アサインやパン、エフェクトへのルーティング等を設定します。

5-5a: Voice Assign Mode

Single Trigger [Off, On]

On(チェックする): 同じキー(ノート)が連続しても、一回ずつ発音を止めてから発音を開始し、発音が重なりません。通常はチェックをはずします。

Exclusive Group (Exclusive Assign) [Off, 001...127]

001~127: ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。同じグループ番号をつけたキーが、1つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。例えばハイハットのクローズとオープンなど同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。

Off: グループ化しません。通常はOffにします。

Enable Note-On Receive [Off, On]

On(チェックする): ノート・オンを受信します。通常チェックをしますが、特定のノートを発音させない場合などはチェックをはずします。

Enable Note-Off Receive [Off, On]

On(チェックする): ノート・オフを受信します。通常チェックをはずします。“Hold”(Prog 1-2a)にチェックしている(Hold On)場合に有効です。ドラムス・プログラムのとき、通常Hold Onにします。このとき、“Enable Note-Off Receive”をチェックするとノート・オフを受信します。鍵盤を離すと発音が止まります(リリースに入ります)。

5-5b: Mixer

ドラムキットは Program モードで選択されているプログラムの設定で発音します。“Pan”は“Use DKit Setting”(Prog 4-1c)をチェックしているとき、“Bus(IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1/2”は“Use DKit Setting”(Prog 8-1c)をチェックしているときに、それぞれ有効になります。ドラムキットのエディット時も、この設定がされていないとエディットした効果を反映しませんので注意してください。

Pan [Random, L001...C064...R127]

キーごとのパンを設定します。

L001で左に振り切り、**R127**で右に振り切ります。**Random**ではノート・オンのたびにドラムサンプルのパンがランダムに変化します。

Bus (IFX/Output) Select [L/R, IFX 1...5, Off]

どのバスへ送るかをキーごとに設定します。

例えばSnare系はIFX1へ、Kick系はIFX2へ送り、それぞれインサート・エフェクトをかけ、その他はL/Rへ送り、インサート・エフェクトをかけないといった設定が可能です。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ“Bus (IFX/Output) Select”が設定されています。

Snare → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

FX Control Bus [Off, 1, 2]

FX Controlバス(ステレオ・2チャンネル)FX Ctrl1、2への送りをキーごとに設定します。

通常、オフに設定します。特定のキーの発音でエフェクトをコントロールしたい場合に設定します。

以下のエフェクトで使用できます。

ボコーダー

174: Vocoder

コンプレッサーやゲート系エフェクト

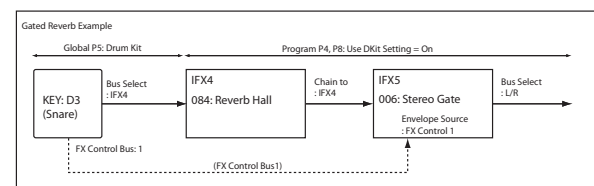
003: Stereo Limiter

006: Stereo Gate

例: Gated Reverb

特定のスネアの音のみにゲート・リバープ効果をかける設定例です。リバープ音にゲート・エフェクトを組み合わせる場合、リバープで長くのびた音でゲートをコントロールすると、ゲートのタイミングがうまく設定できないことがあります。通常、下図のように、リバープをかける前の音でゲートをコントロールします。

スネア・サンプルを選択したキーの“Bus (IFX/Output) Select”でIFX4を設定します。同時に“FX Control Bus”でFX Control Bus 1に送ります。IFX5: Stereo GateでEnvelope Source “Source”でFX Control 1を選びます。入力(リバープ音)とは別のシグナルでゲートをコントロールすることが可能です。



Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

キーごとのマスター・エフェクト1、2への SEND・レベルを設定します。

“Bus (IFX/Output) Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。“Bus (IFX/Output) Select”をIFX 1~5に設定しているときは、Program、Combination、Sequencerの各モードのP8:IFX-Insert FX SetupページでIFX 1~5通過後の“Send1”、“Send2”でマスター・エフェクト1、2へのSEND・レベルを設定します。

✓ **5-5: Menu Command**

- 0: Write Drum Kits →p.239
- 1: Rename Drum Kit →p.239
- 2: Copy Drum Kit →p.239
- 3: Copy Key Setup →p.239
- 4: Swap Key Setup →p.239

(→p.234[Global: Menu Command]参照)

Global P6: Arpeggio Pattern

ユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。

このページではGlobalモードへ入る直前のモードの状態です。

Programモードより移動した場合: 選択しているプログラムで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフのプログラムから移行した場合でも、[ARP]スイッチでオンにできます。


Combinationモードより移動した場合: 選択しているコンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定のコンビネーションから移行した場合でも、[ARP]スイッチでオンにできます。


ただし、“Arpeggiator Run”(Combi P0:0-5(6)c、P7:7-1(2)c)のA、Bがチェックされていないアルペジエーターはオンにできません。また、“Arpeggiator Assign”(Combi P7:7-1(2)c)でティンバーにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

Sequencerモードより移動した場合: 選択しているソングで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定から移動した場合でも、[ARP]スイッチでオンにできます。

ただし、Sequencerモードの“Arpeggiator Run”(Seq P7:7-1(2)c)のA、Bがチェックがされていないアルペジエーターはオンになりません。また、“Arpeggiator Assign”(Seq P7:7-1(2)c)でトラックにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

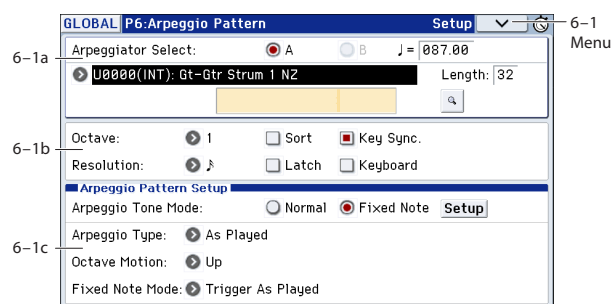
上記のそれぞれの場合で、アルペジエーターがオンになっていない場合でもアルペジオ・パターンの設定は変更できます。パターンをエディットする場合は、アルペジエーターをオンにして、エディットするパターンであることを確認しながら行うようにしてください。

 エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、残しておく場合は必ずライトしてください。メニュー・コマンド“Write Arpeggio Patterns”、または[WRITE]スイッチを押して、ダイアログを表示し、OKボタンを押して、エディットした内容をライトします。

 ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットすると、エディットしたパターンを使用しているプログラム、コンビネーションすべてに影響します。プリロード・アルペジオ・パターンをエディットするときは、エディットする前に、アルペジオ・パターンをユーザー・バンクの空いているエリアにコピーしておくといでしょう。

アルペジオ・パターンの設定方法はOG p.93ページを参照してください。

6-1: Pattern Setup



6-1a: Arpeggio Select, J, Pattern, Length

Arpeggio Select [A, B]

Combination、Sequencerの各モードより移動してアルペジオ・パターンをエディットする場合、A、Bどちらかのアルペジエーターを選びます。選択した方がエディットの対象となります。Programモードにより移動したときはBは表示されません。

J (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

テンポを設定します。

[TEMPO]ノブでも調整できます。“MIDI Clock”(Global 1-1a)がAutoに設定されて外部からMIDIクロックを受信しているとき、もしくは、External MIDIやExternal USBが選択されているときにEXTを表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

Pattern [P0: UP...P4: RANDOM, U0000(INT)...U1027(USER)]

エディットするパターンを選択します。

P0: UP...P4: RANDOM	プリセット・アルペジオ・パターン
U0000(INT)...U0899(INT)	プリロード・アルペジオ・パターン用
U0900(USER)...U1027(USER)	ユーザー・アルペジオ・パターン用

Note: プリロード・アルペジオ・パターンなどプログラムに使用しているアルペジオ・パターンをエディットする場合は、メニュー・コマンド“Copy Arpeggio Pattern”でU0900(USER)～U1027(USER)の使用していないナンバーにコピーしてから、エディットするとよいでしょう。

Note: アルペジオ・パターン名を変更する場合は、メニュー・コマンド“Rename Arpeggio Pattern”を実行します。

Length (Pattern Length) [01...48]

アルペジオ・パターンの長さを設定します。アルペジオ・パターンは“Resolution”で指定した音符を、ここで指定した数を演奏して先頭に戻ります。プリセット・アルペジオ・パターンP0～4では無効です。

Arpeggio Pattern Preview

ユーザー・アルペジオ・パターンのステップをイメージで表示します。

“Arpeggio Tone Mode”がFixed Noteのときはステップのイメージは中空きの丸で表示されます。

(Arpeggio Pattern Edit Jump)

Arpeggio Pattern Editダイアログを開きます。

6-1b: Octave, Resolution, Sort, Latch, Key Sync., Keyboard

Octave	[1, 2, 3, 4]
Resolution	[]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

(→p.55 “7-1: ARP Setup”参照)

▲ “Pattern”、“↓”(Tempo)、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”は各プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定するパラメーターですが、ここで設定をすることもできます。

プログラム、コンビネーションより移動してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。これらのパラメーターは、このページでの“Write Arpeggio Patterns”ではライトできません。

6-1c: Arpeggio Pattern Setup

▲ ここでのパラメーターはプリセット・パターンP0～P4では無効です。

Arpeggio Tone Mode [Normal, Fixed Note]

アルペジオ・パターンのToneのタイプを設定します。

Normal: 通常のアルペジエーターのタイプです。Toneの音程は、鍵盤でそのとき押さえていたノート・ナンバーを基準にアルペジオに展開し、発音します。

Fixed Note: 1つ1つのToneにノート・ナンバーを設定します。Toneの音程は、鍵盤からのノート・ナンバーを無視し、Toneに設定したノート・ナンバーを基準に展開し、発音します。鍵盤からのノート・ナンバーはアルペジエーターのトリガーなどのタイミングのみをコントロールすることになります。ドラム・パターンなどに使用するアルペジオ・パターンに最適です。

“Preview”(6-1a)や他のArpeggio Pattern PreviewでのToneの表示は、ここでの設定がNormalのときは[●]、Fixed Noteのときは[○]となります。

Arpeggio Type [As Played...Up&Down]

鍵盤で指定したアルペジオ音と各ステップのToneとの対応を設定します。

As Played: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超過している場合、そのステップは発音しません。

As Played (Fill): ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超過している場合、最後のアルペジオ音(“Sort”Offでは最後に押さえた音、“Sort”Onでは最も高い音)で発音します。

Running Up: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超過している場合、最初のアルペジオ音に戻って(“Sort”Offでは最初に押さえた音、“Sort”Onでは最も低い音)発音します。

Up&Down: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超過している場合、最後のアルペジオ音から逆方向に折り返して発音します。

例) “Length”を04にして、“Step No.”01にTone0を、“Step No.”02にTone1を、“Step No.”03にTone2を、“Step No.”04にTone3を設定し、同時に 3音押してアルペジオ演奏させると、“Arpeggio Type”の設定によって、次のように動作が異なります。

As Played: 0→1→2→休符→0→1→2→休符→0...

As Played(Fill): 0→1→2→2→0→1→2→2→0...

Running Up: 0→1→2→0→0→1→2→0→0...

Up&Down: 0→1→2→1→0→1→2→1→0...

Octave Motion [Up, Down, Both, Parallel]

“Octave”で2～4オクターブに設定しているときの動作を設定します。

Up: 設定したオクターブ数の幅で上昇を繰り返します。

Down: 設定したオクターブ数の幅で下降を繰り返します。

Both: 設定したオクターブ数の幅で上昇・下降を繰り返します。

Parallel: 設定したオクターブの音が同時に発音します。

Fixed Note Mode

[Trigger As Played, Trigger All Tones]

“Arpeggio Tone Mode”がFixed NoteときのToneのトリガー条件を設定します。

Trigger As Played: 押さえた鍵盤の数によってToneの発音条件が決まります。

Trigger All Tones: 鍵盤を1つ押さえるとすべてのToneが発音します。

例) “Arpeggio Tone Mode”をFixed Noteに設定しているときドラム・パターンについて示します。Tone0にキック、Tone1にスネア、Tone2にハイハットが発音するノート・ナンバーを設定します。

Trigger As Playedで“Arpeggio Type”がAs Playedのとき、鍵盤を1つ押さえるとTone0(キック)のみが発音します。鍵盤を2つ押さえるとTone0(キック)とTone1(スネア)が発音します。鍵盤を3つ押さえるとTone0(キック)、Tone1(スネア)、Tone2(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Velocity”がKeyのとき、鍵盤をそれぞれ押さえたときのベロシティに対応するToneが発音します。

Trigger All Tonesのとき、鍵盤を1つ押さえるだけで、Tone0(キック)、Tone1(スネア)、Tone2(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Velocity”がKeyのとき、鍵盤を押さえるごとのベロシティで発音します。

(Fixed Notes) Setup


Fixed Notes ダイアログが開きます。“Arpeggio Tone Mode”がFixed Noteときのノートを選択します。

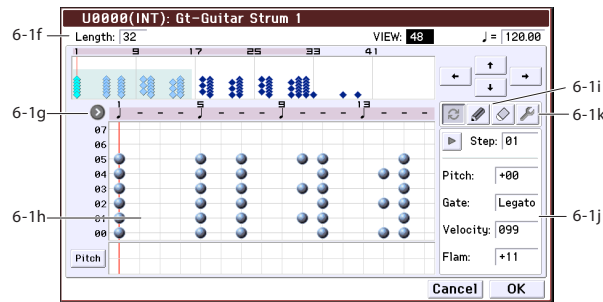
Fixed Notes	
11:	C1
10:	C#1
9:	D1
8:	D#1
7:	E1
6:	F1
5:	F#1
4:	G1
3:	G#1
2:	A1
1:	A#1
0:	B1

Done

Arpeggio Pattern Edit

ステップ01～48にTone0～11を入力します。“Step”は最長48ステップで、Toneは各ステップが同時に押さえられた鍵盤の12音までに対応します。“Sort”(Global 6-1a)をチェックしているときは、同時に押されている鍵盤の低い方から順にTone0、1、...と対応し、“Sort”(Global 6-1a)をチェックしていないときは、押さえる順にTone0、1、...と対応します。

 ここでのパラメーターはプリセット・パターンP0～P4では無効です。



6-1f: Tempo, Length, Zoom Scroll, VIEW, Overview

(→p.229[6-1a: Arpeggio Select, J, Pattern, Length]参照)

Length (Pattern Length) [01...48]

(→p.229 “Length (Pattern Length)”参照)



Zoom Scroll

横(Step)、縦(Tone)方向にズーム・エリアを、エリアの半分ずつのペースで移動させます。大まかに動かすときは、Overviewをタッチ・ドラッグする、細かく調整するときはZoom Scrollボタンを使うのがよいでしょう。

VIEW [32, 36, 42, 48]

Overviewの表示範囲を大まかに制限することができます。“Length”や“Resolution”に合わせて制限することで、よりズーム・エリアを選択しやすくなることもあります。

Overview

アルペジオ・パターンを◆で表示します。Touch Gridにズームする部分をハイライトします。上部のZoom Scrollボタン、またはOverviewをタッチ・ドラッグして選択します。

6-1g: Resolution

(→p.56 “Resolution*”参照)

6-1h: Touch Grid

Tone Panel

上部のTone Panelは、グリッド上を押すことによってToneを挿入、消去します。Tone Input Mode (6-1i)で入力の方式を選ぶことができます。

左側には、“Arpeggio Tone Mode”がNormalのときはTone No.、Fixed Noteのときは音名が表示されます。

Parameter Panel

下部のParameter Panelは、Step Parameters (6-1j)をイメージで表示します。タッチ・ドラッグによるエディットができます。

なお、パネル上を押すことによって、ステップを選択することができます。

Pitch Step Parameters Selectボタン

Parameter Panelに表示するStepパラメーターを選択します。

押すたびに、Pitch (Pitch Offset)→Gate→Vel. (Velocity)→Flam→Pitch...の順で切り替わります。

6-1i: Tone Input Mode

Tone Panelへの入力モードを選択します。

オルタネート・モード

Toneを挿入、消去します。

ペン・モード

Toneを挿入します。

イレーサー・モード

Toneを消去します。

ツール・モード

範囲を指定して、消去、挿入、コピーなどを行うTool Tabletを開きます。

6-1j: Step Parameters

Step (Step Number)

[01...48]

エディットするステップを選びます。

“Step”を選んでいるときはテン・キーを押してToneを入力することもできます。[0]～[9]はTone0～9に、[-]はTone10に、[.]はTone11に対応しています。入力の方式はTone入力モードで指定できます。

左側の▶ボタンをオンにすると、アルペジオエーターが駆動しているときに、その演奏ステップに同期させることができます。

Pitch (Pitch Offset)

[-48...+48]

ステップごとに、Toneに対応する音階を半音単位で上下にずらします。ステップごとに同じトーンを指定してメロディを演奏させたり、ステップごとに複数のトーンを指定して平行和音を演奏させることができます。

Gate

[Off, 001...100%, Legato]

Off: Toneがセットされていてもそのステップでは発音しません。前に発音したLegatoを止めるときにも使用します。

Legato: 同じToneが次に演奏される(Gate:Offも含む)か、パターンが先頭に戻るまで発音が続きます。

各プログラム、コンビネーション、ソングの“Gate”(Prog P7:7-1b、Combi P7:7-3(4)c、Seq P7:7-3(4)c)をStepにしているときに、ここでの設定が有効です。設定するときも、移行してきたモードの“Gate”がStepになっていることを確認してください。

Velocity

[[001...127, Key]

Key: 打鍵時のベロシティでステップのToneが発音します。

001 ~ 127: 常に設定したベロシティ値で発音します。各プログラム、コンビネーション、ソングの“Velocity”(Prog P7:7-1b、Combi P7:7-3(4)c、Seq P7:7-3(4)c)をStepにしているときにここでの設定が有効です。

設定するときも、移行してきたモードの“Velocity”がStepになっていることを確認してください。

Flam

[-99...+99]

同じステップに複数のToneをセットしているときの発音のばらけ方を設定します。

00: すべてのToneが同時に発音します。

+01 ~ +99: Toneの番号順(“Sort”Onのときは低い音から、“Sort”Offのときは弾いた順番)にばらけて発音します。

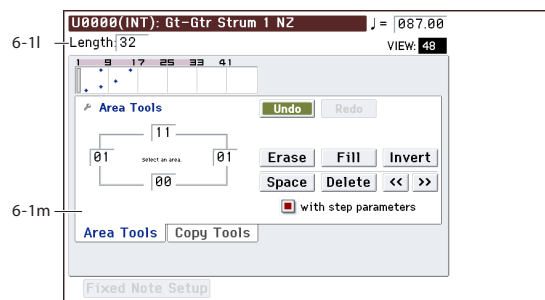
-01 ~ -99: +のときの逆の順番にばらけて発音します。ギターのコード・カッティングをシミュレートするときには、奇数ステップを+に、偶数ステップを-に設定すると効果的です。

6-1k: Fixed Note Setup

Fixed Notes ダイアログが開きます。“Arpeggio Tone Mode”がFixed Noteときのノートを選択します。

Tool Tablet

Tone Input Modeのツール・モード・ボタンを押すとTool Tabletが開きます。Tablet内にはArea ToolsタブとCopy Toolsタブが用意されています。

**6-1l: Tempo, Length, VIEW, Overview**

(→p.231[6-1f: Tempo, Length, Zoom Scroll, VIEW, Overview]参照)

6-1m: Aria Tools/Copy Tools**Select an area**

[01...48, 00...11]

“Select an area”で範囲を指定して、各種コマンドを実行します。左右のパラメーターでStep、上下のパラメーターでToneの範囲を設定します。

Overview上で、タッチ・ドラッグによる範囲指定も可能です。

Undo, Redo

Undo, Redoを行います。Undo(アンドゥ)は直前に行った操作を取り消し、元に戻します。Redo(リドゥ)はアンドゥによる処理を、もう一度やり直します。Arpeggio Pattern EditでのTone入力も対象になります。

Close

CloseボタンでTool Tabletを閉じます。

Area Tools**Erase**

指定範囲のToneをすべて消去します。(Step Parametersの各値は保持されます)

Fill

指定範囲にToneをすべて挿入します。(Step Parametersの各値は保持されます)

Invert

指定範囲のToneの挿入、消去を逆転させます。(Step Parametersの各値は保持されます)

以下は上記とは異なり、実行することによってToneを移動します。通常、Toneは00～11の指定範囲にして実行します。

Space

指定範囲に空白を入れます。Step Parametersには初期値が設定されています。

挿入すると挿入先のTone以降は右にずれます。“with step parameters”がチェックされているときは、Step Parametersの各値も一緒にずれます。

Delete

指定範囲を削除します。

指定範囲の右外の設定は左に詰まります。“with step parameters”がチェックされているときは、Step Parametersの各値も一緒に詰まります。

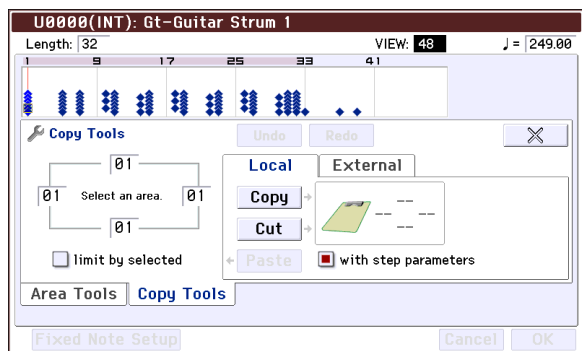
<<, >>

指定範囲内でToneを循環させます。“with step parameter”がチェックされているときは、各Step Parametersの各値も一緒に循環します。

with step parameters

チェックすると、“Space”、“Delete”、“<<”、“>>”を実行時、各Step Parametersもコマンドの対象となります。

Copy Tools



Local:

Copy

指定範囲をコピー・バッファーにコピーします。

Cut

指定範囲をコピー・バッファーにコピーしてから消去します。

Paste

コピー・バッファーにデータがあるときに有効になります。

範囲を指定して、そこにコピー・バッファーのデータをペースト(上書き)します。

“w/ step param” (with step parameter) がチェックされているときは、Step Parametersの各値も一緒にペーストされます。

コピー時の指定範囲の左下を、ペーストする指定範囲の左下に合わせます。

w/ step parameters (with step parameters)

チェックすると、“Paste”を実行時、各Step Parametersもコマンドの対象となります。

limit by selected

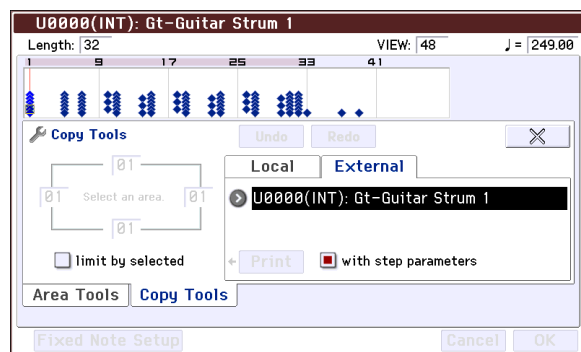
チェックすると、ペーストする指定範囲のサイズのみ、コピー・バッファーのデータをペーストします。

チェックをはずすと、コピー・バッファーのデータをすべてペーストします。

例) 1 拍目、2 拍目のToneをずらす

1. “Select an area”で範囲を11/00(上下)-01/16(左右)にしてCutボタンを押します。
2. 範囲を11/01(上下)-01/16(左右)にしてPasteボタンを押します。
前半分が上にずれます。

External:



他のユーザー・アルペジオ・パターンの設定をコピーします。

“limit by selected”を使うと、“Copy Arpeggio Pattern”より高度なパッチワークのような編集ができます。

(Copy From)

コピー元のアルペジオ・パターンを選びます。

* コピー元のアルペジオ・パターンが、現在エディット中のパターンと同じ場合は、この機能は使えません。

limit by selected

チェックすると、指定範囲のみ、コピー元のアルペジオ・パターンをコピーします。

チェックをはずすと、“Copy Arpeggio Pattern”と同じくパターン全体をコピーします。

Print

選択したアルペジオ・パターンを挿入します。

✓ 6-1: Menu Command

- 0: Write Arpeggio Patterns →p.240
- 1: Rename Arpeggio Pattern →p.240
- 2: Copy Arpeggio Pattern →p.240
(→p.234[Global: Menu Command]参照)

Global: Menu Command

Page	P0: Basic Setup		P1: MIDI		P2: Controllers		P3: Scales		P4: Category				P5: Drum Kit					P6: Arpeggio
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	5	
	→ p.																	
		Basic	System Preference	MIDI	MIDI Routing	Foot Controller	MIDI CC# Assign	Scales	Program Category	Program Sub Category	Combi Category	Combi Sub Category	Sample Setup	Sample Parameters	Driver/EQ	Voice/Mixer	Velocity Split	Setup
Write Global Setting	235	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0						
Load Preload/Demo Data	235	1	1															
Change all bank references	235	2	2															
Display Setup	236	3	3															
Touch Panel Calibration	236	3	3															
Half Damper Calibration	236	4	4															
Update System Software	237	5	5															
Dump Program	237		1	1														
Dump Combination	237		2	2														
Dump Drum Kit	237		3	3														
Dump Arpeggio Pattern			4	4														
Dump Global Setting	237		5	5														
Dump Sequencer	237		6	6														
Dump Drum Track Pattern	237		7	7														
Reset Controller MIDI Assign	239					1												
Copy Scale	239						1											
Write Drum Kits	239											0	0	0	0	0		
Rename Drum Kit	239											1	1	1	1	1		
Copy Drum Kit	239											2	2	2	2	2		
Copy Key Setup	239											3	3	3	3	3		
Swap Key Setup	239											4	4	4	4	4		
Write Arpeggio Pattern	240																	0
Rename Arpeggio Pattern	240																	1
Copy Arpeggio Pattern	240																	2

Tips: 各ページのメニュー・コマンドは、[ENTER]スイッチを押しながら該当するテン・キー[0]～[9]を押すことによってコマンドを表示(またはオン/オフ)することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER]スイッチがOKボタンとして、[EXIT]スイッチがCancelボタンとして機能します。

各メニュー・コマンドの操作方法

1. メニュー・コマンドを選びます。
2. 各ダイアログを設定します。
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
3. 実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancel ボタンを押します。


Write Global Setting

Globalモードの設定(Drum Kits、Arpeggio Patternsを除く)を保存します。

Note: [WRITE]スイッチを押してもこのコマンドを表示し、実行することができます。


Note: ドラムキットの保存はP5のメニュー・コマンドで実行します。("Write Drum Kits")

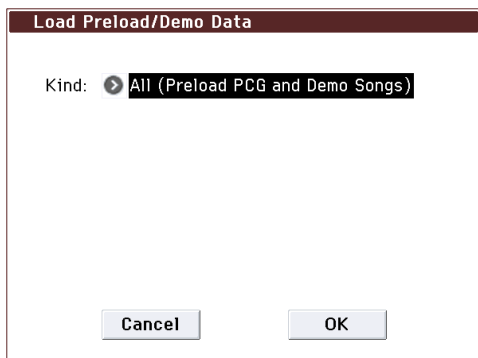
Note: アルペジオ・パターンの保存はP6のメニュー・コマンドで実行します。("Write Arpeggio Patterns")

 Effect Global SWの設定は保存されません。

Load Preload/Demo Data

本体にメモリーされているプリロード・データ、デモ・ソング・データをロードします。

 ロードする前に"Memory Protect"(0-1b)で、ロードするデータのチェックをはずしてください。チェックしたまま実行すると、「Memory Protected」が表示され、ロードできません。



1. "Kind"でロードするデータを選びます。

Kind	内容
All (Preload PCG and Demo Songs)	すべてのPCG(プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、アルペジオ・パターン)、デモ・ソング・データ
All Preload PCG	すべてのPCGデータ
All Demo Songs	すべてのデモ・ソング・データ
Program	プログラム・データ
Combination	コンビネーション・データ
Drum Kit	ドラムキット・データ
Arpeggio Pattern	アルペジオ・パターン・データ
Global Setting	グローバル・セッティング・データ

2. "Kind"で、Program、Combination、Drum Kit、Arpeggio Patternを選んだ場合は、ロードするデータの範囲を設定します。

All: すべてのデータをロード

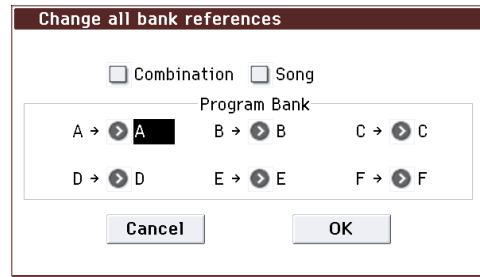
Bank: バンク単位でロード

Single: 1つのデータをロード


3. Bank、またはSingleでロードするときは"to"でロード先を選びます。

Change all bank references

コンビネーションのティンバーや、ソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更します。



1. コンビネーションに対して変更を実行する場合は、「Combination」をチェックします。ソングに対して変更を実行する場合は「Song」をチェックします。
2. "Program Bank"で入れ替えるバンクをそれぞれ指定します。

 別々のバンクを同一のバンクに変更した場合、この機能を使って再度別々のバンクに戻すことはできません。変更先のバンクが重複しないように注意して実行してください。

Display Setup

ディスプレイのバックライトの明るさを調整します。

1. "Display Setup"を選び、ダイアログを表示します。



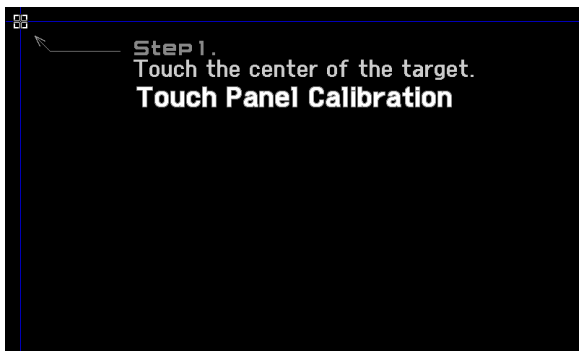
2. "Brightness"を設定します。標準は10です。
3. 設定した明るさで決定するにはOKボタンを、取り消すにはCancelボタンを押します。

Touch Panel Calibration

ディスプレイでの入力が思うようにいかないとき、また、ディスプレイで押したところと違う場所にエディット・セルが移動したときなどに、ディスプレイの感度を調整してください。

最適な調整を行うためには、スタイラス・ペンなどで、ディスプレイの隅に現れるマーク(キャリブレーション・ターゲット)のできるだけ中心を押してください。

1. “Touch Panel Calibration” を選び、ダイアログを表示します。
ページ・メニューからこのコマンドが選べないときは、P0で[ENTER]スイッチを押しながら[3]スイッチを押して表示してください。
2. 画面左上に現れるターゲットの中心を狙って、軽く押します。
操作を中断するには [EXIT]スイッチを押します。



ターゲットのタッチを検出すると、ターゲットが移動します。

3. 画面右上、左上、右下の各ターゲットの中心を狙って、軽く押ししてください。
操作を中断するには [EXIT]スイッチを押します。



ターゲットへの接触を検出すると、キャリブレーションを再調整し、結果の確認画面に変わります。

4. 3つのターゲットを押して、キャリブレーションの具合を試してください。



ターゲットを押すと、ボール状のマークが現れます。



ターゲットとボールの中心が合っているほど、精密なキャリブレーションができています。ターゲットは何度でも押し直すことができます。

5. Redo ボタンで、手順2へ戻って設定操作をやり直すことができます。
6. タッチの反応に問題がなければ、OKボタン(または[ENTER]スイッチ)で終了します。
7. [EXIT] スイッチで終了すると、以前のキャリブレーション状態に戻ります。

⚠ 手順2、3でターゲット「+」の中心から大きくずれて押し場合は、Redoボタン、OKボタンへの認識位置もずれます。ボタンがうまく押せないときは、ボタンの周囲も試してください。または、[EXIT] スイッチで一旦終了し、改めて“Touch Panel Calibration”をやり直してください。

Half Damper Calibration

DAMPER端子に接続したダンパー・ペダルのハーフ・ダンブ効果のかけ具合が適切でないときにハーフ・ダンブの感度を調整します。

⚠ ハーフ・ダンパー・ペダルには、繊細なニュアンスを表現できるようにするために別売のDS-1Hをご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、調整できないことがあります。


1. ハーフ・ダンパー・ペダルをDAMPER端子に接続します。
2. “Half Damper Calibration”を選び、ダイアログを表示します。
3. ハーフ・ダンパー・ペダルを踏み込み、その後ペダルから足を離します。
4. Doneボタンを押します。

正しく調整できないときは、エラー・メッセージが表示されますので、もう一度調整し直してください。

Update System Software

KROMEのシステムを更新します。

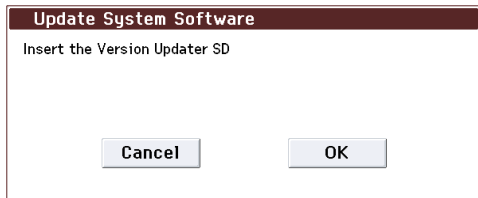
最新のシステム・ファイルは、コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) からコンピューターにダウンロードすることができます。詳しい方法については、コルグ・ウェブサイトをご確認ください。

 システムのアップデートを始める前に、重要なデータは SD カードにバックアップしてください。


1. システム・ファイルが正しくコピーされている SD カードを、KROMEのSDカード・スロットに挿入します。

Note: SDカードへのシステム・ファイルのコピーの方法は、コルグ・ホームページのダウンロード・ページの説明にしたがってください。

2. Global P0: Basic Setupページを選びます。
3. メニュー・コマンド“Update System Software”を選び、ダイアログを表示します。




4. OKボタンを押して、アップデートを実行します。
確認のダイアログが表示されますので、OKボタンを押すと、システム・ソフトウェアのアップデートが開始します。
Note: エラー・メッセージ“File/path not found”が表示される場合は、OKボタンを押して、再度、手順1から操作してください。

 システムのアップデート中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。システムのロード中に電源がオフになるなどの不慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。

5. アップデートが終了すると下記を意味するダイアログが表示されます。
システム・アップデートはインストールを完了しました。すべてのプロセスを完了するために、KROMEを再起動する必要があります。一旦KROMEの電源をオフにした後、オンにしてください。

Completed. Please turn the power off, and then on again.

6. KROMEの電源をオフにしてください。そして約数秒後に再度電源をオンにしてください。

 電源をオフにした後に再度電源をオンにするときは、数秒程度待ってから電源をオンにしてください。

オープニング画面の中央下にシステム・バージョンが表示されますので、確認してください。

Dump: Dump Program Dump Combination Dump Drum Kit Dump Arpeggio Pattern Dump Global Setting Dump Sequencer Dump Drum Track Pattern


接続したもう1台のKROMEや、MIDIデータ・ファイラー、コンピューターなどへ、本体のエクスクルーシブ・データを送信します。

メニュー・コマンドからダンプするデータを選び(下表参照)、ダイアログを表示します。

必要に応じてダンプするデータのバンクやナンバーを選び、OKボタンを押します。

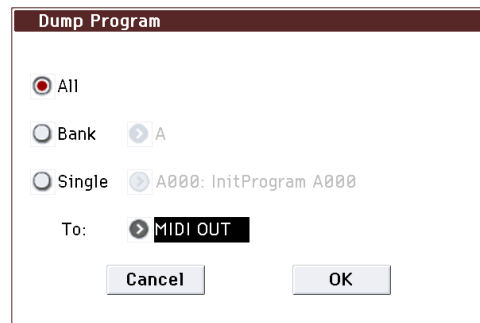
Dump Program	全バンクのプログラム、1バンクのプログラム、1プログラム
Dump Combination	全バンクのコンビネーション、1バンクのコンビネーション、1コンビネーション
Dump Drum Kit	全ドラムキット、1ドラムキット
Dump Arpeggio Pattern	全アルペジオ・パターン、1アルペジオ・パターン
Dump Global Setting	グローバル・セッティング(GlobalモードのDrum Kits、Arpeggio Patternsを除く設定)
Dump Sequencer	全ソング・データとキュー・リスト・データ
Dump Drum Track Pattern	全ドラム・トラック・ユーザー・パターン、1ドラム・トラック・ユーザー・パターン

送信

 データの送信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。

ダンプ・データの送信方法

1. 本機とデータ・ダンプする機器を接続します。
コンピューターにデータを送信する場合は、USBケーブルで本機のUSB端子とコンピューターのUSB端子を接続します。
もう一台のKROMEやMIDIデータ・ファイラーにデータを送信する場合は、MIDIケーブルで本機のMIDI OUT端子と受信する機器のMIDI IN端子を接続します。
2. Global P1: MIDIページを選びます。
3. メニュー・コマンドからデータ・ダンプする対象を選びます。次図は“Dump Program”を選んだ例です。
1バンクは“Bank”、1プログラムは“Single”を選びます。



4. “To”で送信先する出力端子を選択します。
MIDI OUT: MIDI OUT端子
USB: USB端子
5. OKボタンを押してデータを送信します。
送信中は「Now transmitting MIDI data」と表示します。


データ・サイズと送信時間は、送信するデータによって異なります。

下表はダンプを行うデータのサイズと、ダンプの所要時間(MIDI)を示します。


ダンプするデータの種類	データ・サイズ (Byte)	所要時間 MIDI (Sec.)	所要時間 USB-MIDI (Sec.)*1
Program All	1653756	529.2	3.25
Program Bank	275626	88.2	0.54
Program Single	2177	0.7	0.01
Combination All	1537848	492.1	3.01
Combination Bank	384462	123	0.75
Combination Single	3027	1	0.01
Drum Kit All	1378234	441	2.7
Drum Kit Single	28723	9.2	0.06
Arpeggio Pattern All	498163	159.4	0.98
Arpeggio Pattern Single	508	0.2	0.01
Global Setting	19835	6.4	0.04
Sequencer	23505... 1955439	7.5... 625.7	0.04...3.93
Drum Track Pattern All	50060... 795060	16... 254.4	0.06...1.59
Drum Track Pattern Single	60...740080	0.02... 236.8	0.01...1.48


*1: USB-MIDIのダンプ所要時間は、USB2.0ポートを搭載したコンピュータに接続した場合の値です。使用するコンピュータの環境によって異なります。


Note: ソング・データ内にエクスクルーシブ・イベントがある場合は、変換処理に時間がかかるため、所要時間が長くなります。

 本機からダンプ・データをMIDIデータ・ファイラーに保存する場合は、複数のダンプ・データをまとめて送信しないでください。まとめて保存してしまうと、そのデータを受信するとき、次のページに示す表のメモリーへの書き込み処理時間がとれず、すべてのデータを受信できません。

受信

 データの受信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。


 データの受信に際し、Mediaモードのメニュー・コマンド“Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)”ダイアログを除き、各種ダイアログやPAGE SELECT、メニュー・コマンドは事前に閉じておいてください。また、SequencerモードのP6:Track Edit-Track Viewページでは、ダンプ・データを受信できません。P0などへ移動してから、受信してください。

 本機では、ダンプ・データを受信するとメモリーへのデータ書き込み処理時間に、最大で約1秒かかります。このとき、“Now writing into internal memory”と表示されます。この間、絶対に本機の電源をオフにしないでください。電源がオフしてしまうと電源をオンしても本機が正常に動作しなくなる場合があります。このようなときは、[EXIT]スイッチ、[PAGE]スイッチを押しながら電源をオンしてください。ただしこのとき、メモリーの内容は初期化されます。

また、この間はMIDIの送受信はできません。本機で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。(下表参照)

メモリーへの書き込み処理時間(MIDI)

ダンプするデータの種類	メモリーへの書き込み処理時間
All Programs	約1秒(1Bank受信ごと)
All Combinations	約1秒(1Bank受信ごと)
All Drum Kits	約1秒
All Arpeggio Patterns	約1秒
Global Setting	約1秒
Sequencer	約1秒
Drum Track Pattern	約1秒

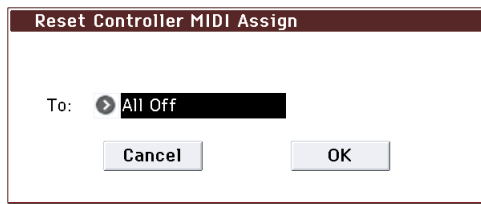
 インターナル・メモリーへの書き込み中は、MIDIの送受信ができません。また、MIDI OUT端子、USB端子からの出力が止まります。

ダンプ・データの受信方法

- 本機とデータ・ダンプを送信する機器を接続します。
MIDIエクスクルーシブ・メッセージが送信できるコンピューターからデータを受信する場合は、本機のUSB端子とコンピューターのUSB端子を接続します。
もう一台のKROMEやMIDIデータ・ファイラーからデータを受信する場合は、本機のMIDI IN端子と送信する機器のMIDI OUT端子を接続します。
- 送信側のMIDI機器のMIDIチャンネルと、本機のグローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)を合わせます。
一度MIDI機器へ送信したデータを再び本機で受信するときは、本機のグローバルMIDIチャンネルを送信時のグローバルMIDIチャンネルに合わせてください。
送信側のMIDIチャンネルを設定するときは、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。
- “Enable Exclusive”(Global 1-2b)にチェックするか、このページのメニュー・コマンドを表示します。メニュー・コマンドを表示しているときは、“Enable Exclusive”の設定に関係なくダンプ・データを送受信します。
- データ・ダンプする機器からデータを送信します。データの送信は、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。
受信中は“Now receiving MIDI data”のメッセージを表示します。

Reset Controller MIDI Assign

P2: Controllers- MIDI CC# Assignページの各コントローラーのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを自動設定します。



1. “To”でリセット方法を設定します。

All Off: すべてをOffにします。

Default Setting: 標準的な設定にリセットします。

CC Default: 各コントローラーに標準的なMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

各コントローラーの操作で外部MIDI機器をコントロールする場合には、CC Defaultにして実行します。また、各コントローラーには、任意のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てられますが、通常はCC Defaultでの設定で使

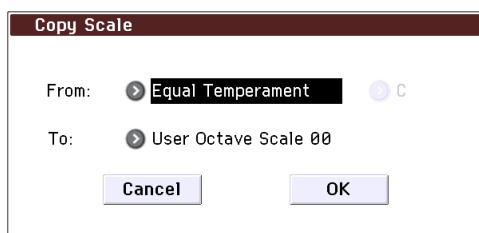
用します。値は下表を参照してください。

Reset Controller MIDI Assign Default

Controllers \ to	SW, KNOB	Default Setting	CC Default
ARP Controllers	On/Off	CC#14	(CC#14)
	Knob 1	CC#22	(CC#22)
	Knob 2	CC#23	(CC#23)
	Knob 3	CC#24	(CC#24)
	Knob 4	CC#25	(CC#25)

Copy Scale

プリセット・スケール、またはユーザー・スケールをエディットするユーザー・スケールにコピーします。プリセット・スケールについては、“Type” (Prog 1-2d)を参照してください。



1. “From”でコピー元のスケールを選びます。
Pure Major、Pure Minorを選んだときは、隣の“Key”を設定します。
Stretchは“To”がUser All Notes Scaleのときに選択できます。
2. “To”でコピー先を選びます。

Write Drum Kits

00(INT)～47(USER)のすべてのドラムキットを保存します。必要なドラムキットは必ず保存してください。エディットしたドラムキットは、保存する前に電源をオフにすると復元できません。

Note: [WRITE]スイッチを押してもこのコマンドを表示し、実行することができます。

Rename Drum Kit

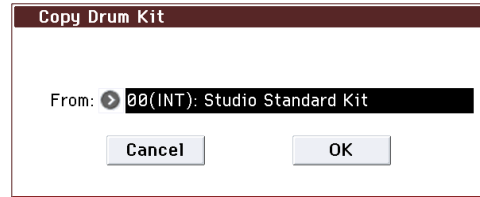
ドラムキットをリネームします。

(→OG p.117「名前を付ける(リネーム)」参照)

Copy Drum Kit

他のドラムキットの設定を現在エディットしているドラムキットにコピーします。

Note: 48(GM)～56(GM)のドラムキットはエディットできませんが、他のドラムキットへコピーすることによってエディットすることができます。

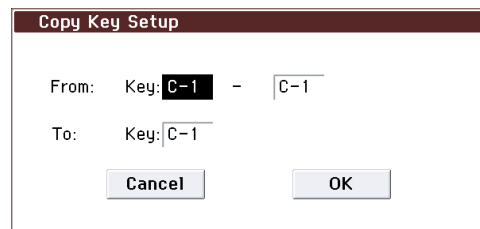


“From”でコピー元のドラムキットを選びます。

⚠ “Copy Drum Kit”を実行すると、現在選択しているドラムキットの設定を上書きします。

Copy Key Setup

キーごとの設定を別のキーにコピーします。並んだ複数のキーごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

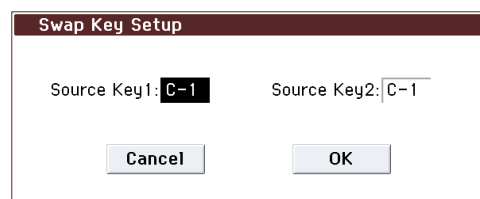


1. “From Key”でコピーするキーの範囲を設定します。
2. “To Key”でコピー先のキーを設定します。

“From Key”で複数のキーを選んだ場合は、“To Key”のキーを一番低いキーとして、高いキーに向かって順番にコピーします。

Swap Key Setup

キーごとの設定を別のキーと入れ替え(スワップ)します。



“Source Key 1”と“Source Key 2”で入れ替えするキーをそれぞれ選びます。

Write Arpeggio Patterns

U0000(INT)～U1027(USER)のすべてのユーザー・アルペジオ・パターンをライトします。

Note: [WRITE] スイッチを押してもこのコマンドを表示し、実行することができます。

- ▲ “Pattern”、“↓”(Tempo)、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync”、“Keyboard”は各プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。
プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

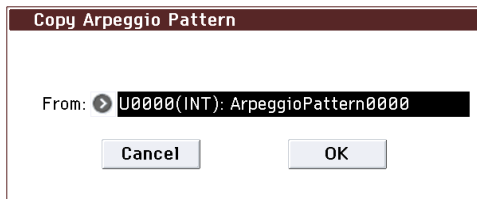
Rename Arpeggio Pattern

選択しているユーザー・アルペジオ・パターンをリネームします。24文字まで入力が可能です。(→OG p.117「名前を付ける(リネーム)」参照)

プリセット・パターンP0～P4はリネームできません。

Copy Arpeggio Pattern

他のユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、現在選択しているアルペジオ・パターンにコピーします。プリセット・アルペジオ・パターンP0～P4からはコピーできません。



“From”でコピー元のアルペジオ・パターンを選びます。

- ▲ “Copy Arpeggio Pattern”を実行すると、現在選択しているアルペジオ・パターンの設定にすべて上書きしますので注意してください。

Media モード

このモードは、本体に挿入したSDカードに、インターナル・メモリーの各種データをセーブ(保存)したり、SDカードからインターナル・メモリーにデータをロード(読み込み)します。ファイルのコピーやデリート、SDカードのフォーマットなども行います。

使用できるメディアは次のとおりです。

SD カード

2GB までの SD メモリー・カード、および 32GB までの SDHC メモリー・カードに対応しています。

SDXC メモリー・カードには非対応です。

MS-DOS フォーマットの FAT16 および FAT32 に対応していません。

本体にはメディアは付属されていません。市販の SD カードをお買い求めください。

SD カードの取り扱い方法や注意点については OG p.91 を参照してください。

ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

本機は、メディアのファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容(ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合はデータとして何が含まれるのか)を明示するために、名前だけではなくアイコンを用いた画面表示を行います。ファイルとディレクトリはアイコンの形が異なります。

本機は、MS-DOS が認識する (MS-DOS コンピューターで読むことができる) ファイル、ディレクトリを DOS ファイル、DOS ディレクトリと呼びます。また、DOS ファイルの種類を、DOS ファイルにつけられた拡張子によって識別します。

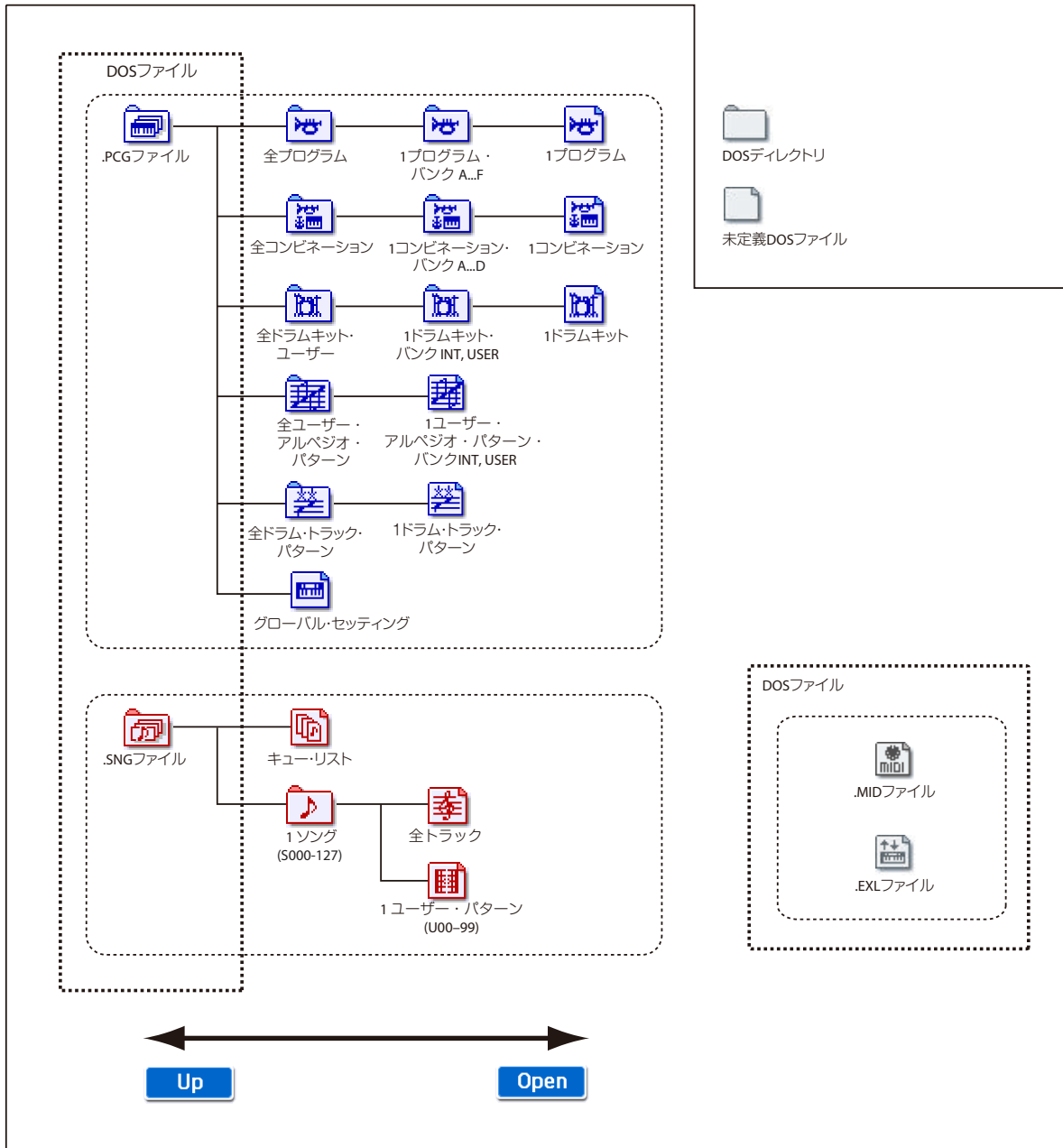
下記以外の拡張子のつく DOS ファイルがある場合、“Load selected”を選んでダイアログを表示すると、スタンダードMIDI ファイル(SMF)として認識します。ただし、SMF フォーマット0/1でないファイルはロードできません。

拡張子	種類
.PCG	プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、アルペジオ・パターン、ドラム・トラック・パターン(本機専用フォーマット)
.SNG	ソング、キュー・リスト(本機専用フォーマット)
.MID	スタンダードMIDIファイル(SMFフォーマット0/1)
.EXL	MIDIエクスクルーシブ・データ

本機でセーブすると、そのデータの種類に応じて、これらの拡張子が自動的につけられます。拡張子をコンピューター等で変更した場合、本機はこれを未定義のファイルとみなし、本機でロードできなくなります。拡張子を変更しないでください(スタンダードMIDI ファイルとして扱われます)。

本機で扱うファイルは次ページの図のような構造を持っています。PCG、SNGでは、ファイルを開いてファイル内部のデータを種類別に詳細表示やロードをすることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。また、ファイルをタイプごとに異なる色で区分しています。

ロード可能なファイル



Media: File

0-1: Load



選択したファイル、ディレクトリを、インターナル・メモリーへロードします。**Open** ボタン、**Up** ボタンで目的のファイル、ディレクトリを選び、Load ボタンを押してロードします。(ロードはメニュー・コマンド“Load selected”でも行えます。)

0-1a: Media Select, Command buttons

SD Card

挿入されたデバイスの種類と、ボリューム・ラベルが表示されます。

ボリューム・ラベル：

No Label: ボリューム・ラベルのないメディア

Unformatted: フォーマットされていないメディア

No Media: カード・スロットにメディアが挿入されていない

ボリューム・ラベルの表示は、挿入されているメディアや本機の表示するページで異なります。

Open

Open ボタンを押すと、ディレクトリをオープンし、1つ下の階層へ移動します。

ディレクトリ・ウィンドウでディレクトリを選択しているときに操作できます。

Up

Up ボタンを押すと、1つ上の階層へ移動します。

Load

ディレクトリ・ウィンドウ (Media 0-1c) で選んだファイル、ディレクトリを、インターナル・メモリーにロードします。

Load ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。ダイアログはロードするファイルによって異なります。メニュー・コマンド“Load selected”と同様の機能です。(→p.247 “Load selected”参照)

PCG Preview機能

ディレクトリ・ウィンドウで、PCGファイルのプログラム、コンビネーション、ドラムキットの1ファイル(バンクをオープンしたものを)を選んだときは、鍵盤を弾くだけで、メディアの音を直接聞くことができます。ファイルをロードする必要はありません。コンビネーションを選んだ場合、使われているティンバーのプログラムは本体のプログラムで発音することになります。ドラムキットは、Media モードに入る前に選択されていたプログラムの音色パラメーターで発音します。

0-1b: Current Directory



Current Directory

処理の対象となる現在のディレクトリを、カレント・ディレクトリといいます。

ディスプレイには、ディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリのデリミタ(階層間の区切り文字)は“/”です。カレント・ディレクトリは、Open ボタン、Up ボタン(Media 0-1a)で移動します。

0-1c: Directory Window

カレント・ディレクトリのファイル情報を表示します。このウィンドウでファイルやディレクトリを選びます。

Type	File	Size	Date
	NEWFILE.PCG	4.2M	01/02/2012 00:00:00
	NEWFILE.SNG	14K	01/02/2012 00:00:00

Type

ファイルの種類を反映したアイコンです。

アイコンについては、「ロード可能なファイル」(p.2)の図を参照してください。

Lock

[Lock, Unlock]

このマークが付いているファイル、ディレクトリはロックされて、上書き保存やデリート等が行えません。メニュー・コマンド“Lock/Unlock selected”で、ロックまたはロック解除を設定します。

Note: メディア自体のライト・プロテクトが有効な場合には、全てのファイルやディレクトリに Lock マークが表示されます。

File

ファイル(DOSファイル)の名前です。

Size

ファイル・サイズです(バイト単位)。

Date

ファイルをセーブした日付と時刻です。左から日、月、年、時、分、秒です。ただし、本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に“Utilityメニュー・コマンド“Set Date/Time”で日付と時刻を設定してください。

Mode, Stop Watch

(→p.3 “Mode”参照)

(→p.4 “Stop Watch”参照)

▼ 0-1: Menu Command


- 0: Hide unknown files →p.246
 - 1: Lock/Unlock selected →p.246
 - 2: Sort →p.246
 - 3: Load selected →p.247
- (→p.246[Media: Menu Command]参照)

0-2: Save



インターナル・メモリー各データを、メディアへセーブします。

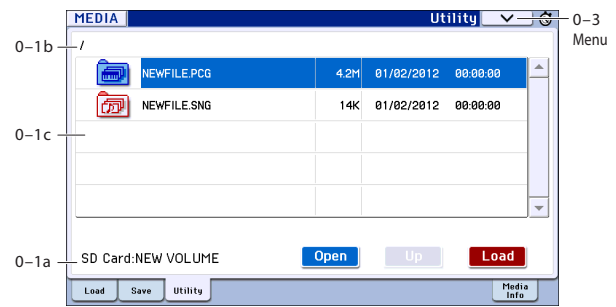
Open ボタン、Up ボタンで目的のディレクトリに移動(カレント・ディレクトリ)してから、メニュー・コマンドを選びます。セーブを実行すると、表示しているファイルと同じ階層にセーブされます。

 本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に“Utilityメニュー・コマンド”Set Date/Time”で日付と時刻を設定してください。

✓ 0-2: Menu Command

- 0: Hide unknown files →p.246
 - 1: Lock/Unlock selected →p.246
 - 2: Sort →p.246
 - 3: Save All (PCG & SEQ) →p.251
 - 4: Save PCG →p.251
 - 5: Save SEQ →p.252
 - 6: Save to Standard MIDI File →p.252
 - 7: Save Exclusive →p.252
- (→p.246 “Media: Menu Command”参照)

0-3: Utility



選択したメディアやファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、フォーマット、日付と時刻等の設定を行います。

メディアやファイルを選択してから、メニューのコマンドを選びます。

✓ 0-3: Menu Command

- 0: Hide unknown files →p.246
 - 1: Lock/Unlock selected →p.246
 - 2: Sort →p.246
 - 3: Rename →p.253
 - 4: Copy →p.253
 - 5: Delete →p.253
 - 6: Create Directory →p.253
 - 7: Set Date/Time →p.254
 - 8: Format →p.254
- (→p.246 “Media: Menu Command”参照)

0-8: Media Information



メディアの情報を表示します。

0-8a: Media Information

Volume Label: 設定されているボリューム・ラベルです。

Format Type: フォーマットの種類です。フォーマットされていないときは、「Unformatted」を表示します。

Total Size: メディアの容量(Byte単位)です。

Free Size: メディアの空き容量(Byte単位)です。

Write Protect: メディアのライト・プロテクトの状態です。プロテクトがかかっているときは「On」、かかっていないときは「Off」を表示します。(→OG p.118「SDカードのライト・プロテクトについて」参照)

Media: Menu Command

Name \ Page	Media				
	→p. 1	2	3	8	
		Load	Save	Utility	Media Information
Hide unknown files	246	0	0	0	
Lock/Unlock selected	246	1	1	1	
Sort	246	2	2	2	
Load selected	247	3			
Save All (PCG & SEQ)	251		3		
Save PCG	251		4		
Save SEQ	252		5		
Save to Standard MIDI File	252		6		
Save Exclusive	252		7		
Rename	253			3	
Copy	253			4	
Delete	253			5	
Create Directory	253			6	
Set Date/Time	254			7	
Format	254			8	

Tips: 各ページでの表示順の10番目までのメニュー・コマンドは、[ENTER]スイッチを押しながら該当するテン・キー[0]～[9]を押すことによって、コマンドを表示(またはオン/オフ)することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER]スイッチがOKボタンとして、[EXIT]スイッチがCancelボタンとして機能します。

各メニュー・コマンドの操作方法

1. メニュー・コマンドを選びます。
2. 各ダイアログを設定します。
各ダイアログの設定内容については、各コマンドの説明をご覧ください。
3. 実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1: Load Menu Command

Hide unknown files

“Hide unknown files” を選ぶと、「Hide unknown files」の左側にチェック・マークがついた状態になります。この状態では、未定義のファイルはディレクトリ・ウィンドウに表示されません。ただし、カレント・ディレクトリがDOSディレクトリである場合のみ有効です。

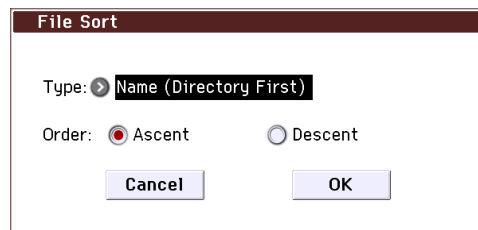
Lock/Unlock selected

ディレクトリ・ウィンドウ(Media 0-1c)で選んだファイル、ディレクトリをロック/ロック解除します。ロックするとロック・アイコン(“Lock”)が表示されて、上書き保存、デリート等が行えません。

1. ディレクトリ・ウィンドウ(Media 0-1c)でロック/ロック解除するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Lock/Unlock selected” を選ぶと、選んだファイル、ディレクトリのロック/ロック解除が切り替わります。

Sort

カレント・ディレクトリのファイルをソート(並べ替え)する機能です。



“Type”でソートのしかたを選び、“Order”で順番を決めます。

Type	Order	
No order	---	ソートしない
Name (Directory First)	Ascent	ディレクトリ、ファイルの順で、それぞれアルファベット昇順
	Descent	ディレクトリ、ファイルの順で、それぞれアルファベット降順
Name	Ascent	アルファベット昇順
	Descent	アルファベット降順
Size	Ascent	サイズが小さい順
	Descent	サイズが大きい順
Date	Ascent	日付が古い順
	Descent	日付が新しい順

Load selected

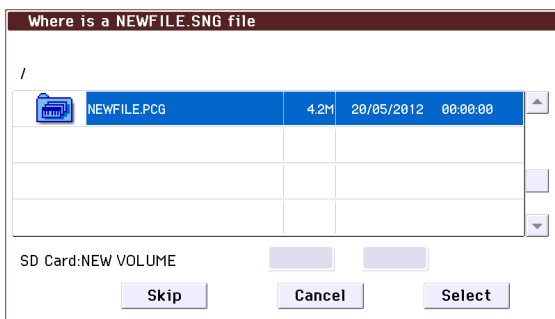
ディレクトリ・ウインドウ(Media 0-1c)で選んだファイル、ディレクトリを、インターナル・メモリーにロードします。

1. ディレクトリ・ウインドウ(Media 0-1c)でロード(読み込み)するファイル、ディレクトリを選びます。
2. "Load selected"を選びます。
ダイアログが表示されます。ダイアログはロードするファイルによって異なります。p.9以降を参照してください。
必要に応じて各項目を設定してください。

Note: "Load selected"ではなくLoadボタンを押しても、同様のダイアログが表示されます。

ロードするファイルが見つからない場合は

.PCG、.SNGファイルをロードする際に、必要なファイルがカレント・ディレクトリ、または下のディレクトリに見つからない場合は、下図のようなダイアログ(Where is a...)が表示されます。



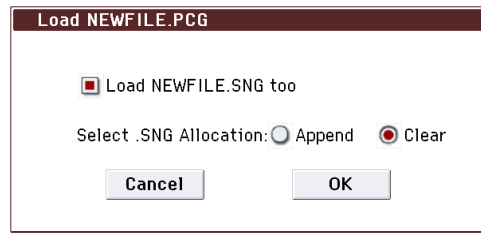
このダイアログが表示されたときは、次のように操作してください。

1. [Where is a...]で指示されたファイルを含むディレクトリを選びます。指示されたファイルが他のメディアにあるときは、メディアを交換し、ディスプレイのディレクトリ・ウインドウを押し、メディアを認識させてからディレクトリを選びます。

2. [Where is a...]ダイアログでは、.PCG、.SNGファイルに対してOpenボタンを押してファイルを開くことはできません。
Selectボタンを押してロードを再開します。Cancelボタンを押すとロードが中断されます。このままロードを終了する場合はOKボタンを押します。また、Skipボタンを押すと指示したファイルをスキップして、次のファイルをロードします。
指示したファイルを含んだメディアが破損している、または見つからない等の特殊なケースを除き、Selectボタンでロードを続行してください。

1) Load .PCG

.PCGファイル内のデータをロードします。



1. PCGと同一ファイル名の.SNGファイルを.PCGファイルと一緒にロードする場合は、"Load *****.SNG too"チェックボックスをチェックします。

カレント・ディレクトリにファイルがない場合は、「ロードするファイルが見つからない場合は」(p.9)の手順に従ってロードを実行してください。

2. "Load*****.SNG too"をチェックしたときは、「Select.SNG Allocation」で.SNGファイル内にあるソングデータのロード方法を指定します。

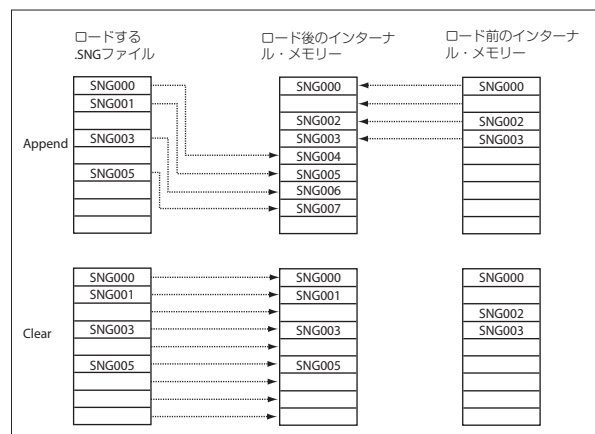
Append: すでにインターナル・メモリー上に存在する最後のソングデータの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる.SNGファイル内のソングデータは、詰めてロードされます。(次図参照)

インターナル・メモリー上にあるソングデータを消去せず、メディアからソングデータを追加してロードする場合に選びます。キュー・リストデータはロードされません。

Clear: すでにインターナル・メモリー上に存在するキュー・リストデータとソングデータをすべて消去して、キュー・リストデータとセーブ時のソングデータの配置をそのままロードします。(次図参照)

電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときに選びます。

.SNG Allocation

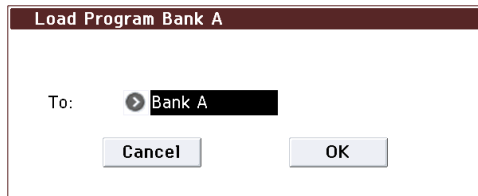


2) Load Programs

.PCGファイル内のすべてのプログラム・データをロードします。

3) Load Program Bank [Bank A...F]

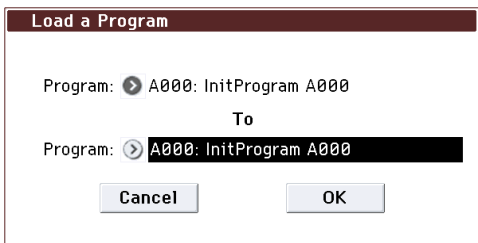
選択したバンク内のすべてのプログラム・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。



“To”でロード先のバンクを選びます。

4) Load a Program

選択した1プログラム・データを、ロード先に選んだプログラム・ナンバーにロードします。



1. “Program”(上段)では、選択したプログラム以外をロードするときに、ロードするプログラムを選び直します。

Note: 選択したプログラムは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするプログラムを確認する際に便利です。(→p.243 “PCG Preview機能”参照)

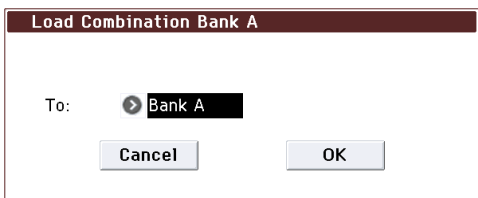
2. “To Program”(下段)でロード先のバンクとプログラムを選びます。ポップアップ・ボタンを押すと“Bank/Program Select”が表示されます。

5) Load Combinations

.PCGファイル内のすべてのコンビネーション・データをロードします。

6) Load Combination Bank [Bank A...D,]

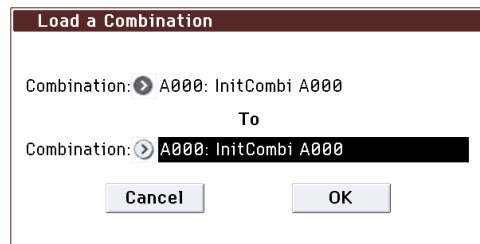
選択したバンク内のすべてのコンビネーション・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。



“To”でロード先のバンクを選びます。

7) Load a Combination

選択した1コンビネーション・データを、ロード先として指定したコンビネーション・ナンバーにロードします。



1. “Combination”(上段)で、ロードするコンビネーションを選びます。

Note: コンビネーションを選択すると、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするコンビネーションを確認する際に便利です。(→p.243 [PCG Preview機能]参照)

2. “To Combination”(下段)で、ロード先のバンクとコンビネーションを選びます。ポップアップ・ボタンを押すと“Bank/Combination Select”が表示されます。

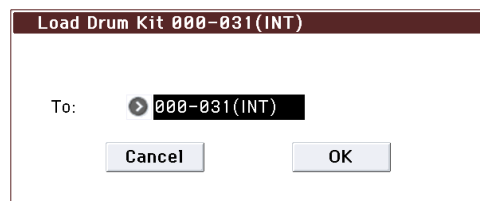
8) Load Drum Kits

.PCGファイル内のすべてのドラムキット・データをロードします。

9) Load Drum Kit

[000-031(INT), 032-047(USER)]

選択したドラムキット・バンク内のすべてのドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・バンクにロードします。

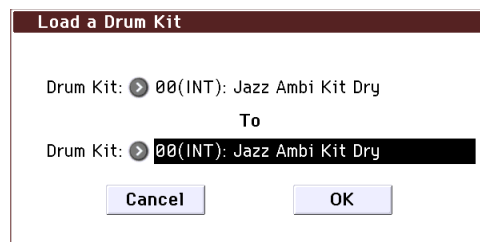


“To”でロード先のバンクを選びます。

- ▲ 選択したドラムキット・バンク(INT)のロード先を(USER)にして実行した場合、000～015がロードされます。また、(USER)のロード先に(INT)を選択すると000～015へロードされます。

10) Load a Drum Kit

選択した1ドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ナンバーにロードします。



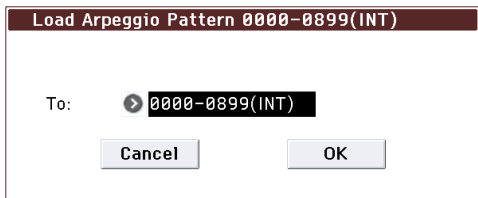
1. “Drum Kit”(上段)で、ロードするドラムキットを選びます。
Note: ドラムキットを選択すると、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするドラムキットを確認する際に便利です。(→p.243 “PCG Preview機能”参照)
2. “To Drum Kit”(下段)でロード先のドラムキットを選びます。

11) Load Arpeggio Patterns

.PCGファイル内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データをロードします。

12) Load Arpeggio Pattern [U0000-0899(INT), U0900-1027(USER)]

選択したユーザー・アルペジオ・パターン・バンク内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・バンクにロードします。

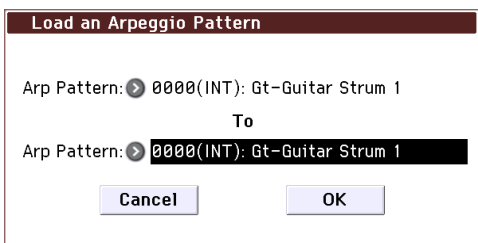


“To”でロード先のユーザー・アルペジオ・パターン・バンクを選びます。

選択したユーザー・アルペジオ・パターン・バンク 0000 ~ 0899(INT)のロード先を0900-1027(USER)にして実行した場合、0000~0127のユーザー・アルペジオ・パターンがロードされます。また、0900-1027(USER)のロード先に0000~0899(INT)を選択すると0000~0127のユーザー・アルペジオ・パターンへロードされます。

13) Load an Arpeggio Pattern

選択した1ユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーにロードします。



1. “Arp Pattern”(上段)で、ロードするユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。

選択したユーザー・アルペジオ・パターンは、ロード前でも鍵盤を弾くと動作します。ロードするユーザー・アルペジオ・パターンを確認する際に便利です。

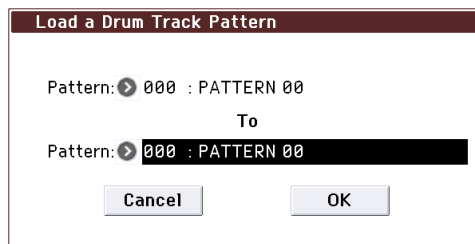
2. “To Arp Pattern”(下段)でロード先のユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。

14) Load Drum Track Patterns

.PCGファイル内の全てのドラム・トラック・ユーザー・パターン・データをロードします。

15) Load a Drum Track Pattern

選択した1つのドラム・トラック・ユーザー・パターン・データを、ロード先に選んだドラム・トラック・ユーザー・パターン・ナンバーへロードします。



1. “Pattern”(上段)で、ロードするパターンを選びます。
2. “Pattern”(下段)でロード先のパターンを選びます。

16) Load Global Setting

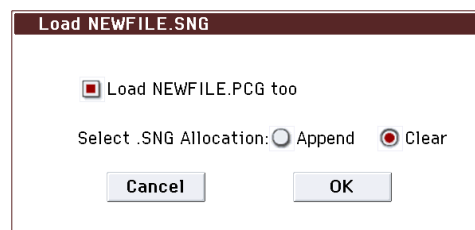
.PCGファイル内のグローバル・セッティング・データをロードします。

Globalモードでのドラムキットとユーザー・アルペジオ・パターン以外のパラメーターが含まれます。

 メモリー・プロテクトとEffect Global SWの設定はロードされません。

17) Load .SNG

.SNGファイル内のすべてのデータをロードします。



1. “Select .SNG Allocation”で.SNG内にあるソング・データのロード方法を指定します。

Append: すでにインターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる.SNGファイル内のソング・データは、つめてロードされます。(→p.247[.SNG Allocation]参照)
インターナル・メモリー上にあるソング・データを消去せずに選択したメディアからソング・データを追加してロードする場合に選びます。キュー・リスト・データはロードされません。

Clear: すでにインターナル・メモリー上に存在するキュー・リストおよびソング・データをすべて消去して、キュー・リスト・データとセーブ時のソング・データの配置をそのままロードします。(→p.247[.SNG Allocation]参照)
電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときに選びます。

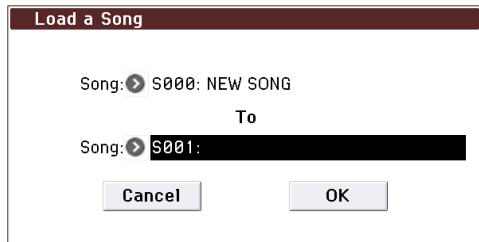
2. カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.PCGファイルがある場合は“Load *****.PCG too”チェック・ボックスが選択できます。(→p.247[1] Load .PCG]手順1参照)

18) Load Cue Lists

.SNGファイル内のキュー・リスト・データをロードします。

19) Load a Song

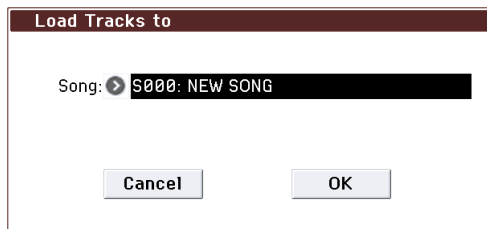
選択した1ソング・データを、ロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。



1. “Song”(上段)で、ロードするソングを選びます。
2. “To Song”(下段)でロード先のソングを選びます。

20) Load Tracks

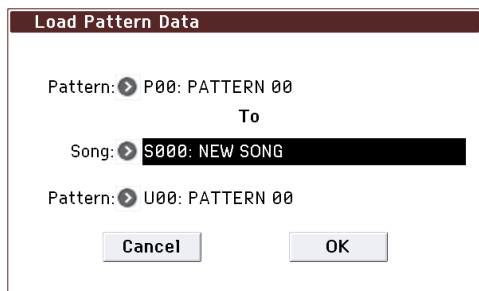
選択したソング内の全トラックのイベント・データを、ロード先に選んだソングにロードします。ただし、クリエイイトされていないソングはロード先に指定できません。



“Song”でロード先のソングを選びます。

21) Load Pattern Data

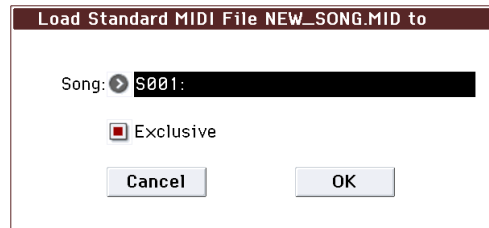
選択したユーザー・パターンを、ロード先に選んだソングのユーザー・パターンにロードします。ただし、クリエイイトされていないソングはロード先に指定できません。



1. “Pattern”(上段)で、ロードするユーザー・パターンを選びます。
2. “To Song”、“Pattern”(下段)でロード先のソングおよびユーザー・パターンを選びます。


22) Load Standard MIDI File


選択したスタンダードMIDIファイルを、ロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。




1. “Song”でロード先のソングを選びます。
2. “Exclusive” Off(チェックしない)では、SMFデータに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージはロードされません。

On(チェックする)では、SMFデータに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージをエクスクルーシブ・イベントとしてロードします。

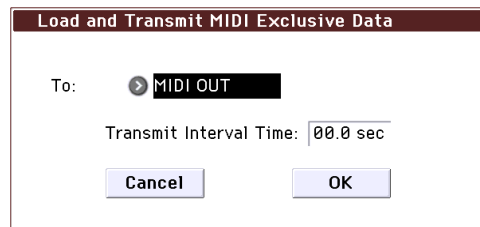
 GS/XGの音色配列やメッセージには対応していません。データの内容によっては正しく再生されない場合がありますが、“Exclusive”をチェックすることによってデータの保持は可能です。

 未定義のファイルを選び、“Load selected”を選択すると、スタンダードMIDIファイルとみなし、“Load Standard MIDI File”ダイアログを表示します。ロードを実行すると、ロード先に指定したソングにロードします。ただし、ファイルの形式が適切でない場合は、無効となりエラー・メッセージが表示されます。

 ソングにロードされるプログラム・バンク、プログラム・ナンバーは、“Bank Map”(Global 0-2a)の設定に従います。“Bank Map”がKORGのときは、バンク・セレクト00.00(MSB.LSB)に対してAバンクが選ばれます。“Bank Map”がGM(2)のときは、Gバンクが選ばれます。

23) Load and Transmit MIDI Exclusive Data


EXLファイル内のすべてのデータをロードし、MIDI OUTまたはUSB端子から送信します。



“Transmit Interval Time”では、複数のエクスクルーシブ・データがEXLファイルにある場合に、その転送インターバルを指定します。他のKROME等に転送する場合はデータの種別で設定が異なります。すべてのProgramデータを転送した後は、約1秒の間隔をおく必要があります。詳しくは、GlobalモードのDump Program~Dump Drum Track Pattern(→p.237参照)を参照してください。他のMIDI機器に関しては、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

0-2: Save Menu Command

セーブに関する注意

-  “Save All (PCG & SEQ) ”、“Save PCG”、“Save SEQ”でコンビネーションをセーブするときは、ティンバーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)やユーザー・アルペジオ・パターン、ドラム・トラック・ユーザー・パターンを同時にセーブするように心がけてください。
- 同様にプログラムをセーブするときは、使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、ドラム・トラック・ユーザー・パターンを同時にセーブするようにしてください。

セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は

.PCG、.SNGの各ファイルをセーブするときに1つのメディアにデータが入りきらない場合は、“No space available on media”のダイアログが表示されます。

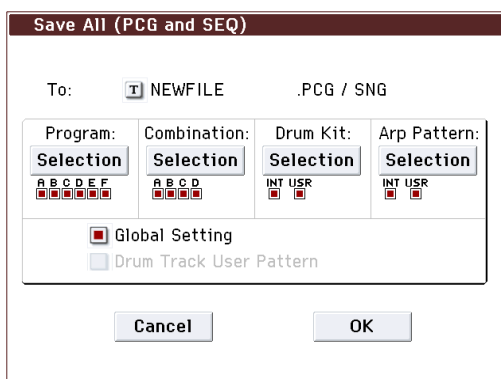


必要のないファイルを削除して、メディアの容量を確保してからセーブを実行するか、別のメディアにセーブしてください。

Save All (PCG & SEQ)

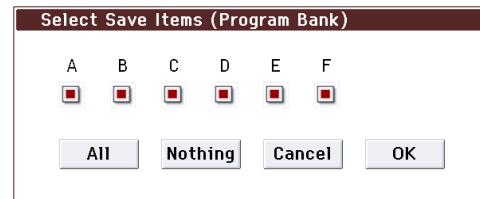
インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン、ドラム・トラック・ユーザー・パターンを.PCGファイルとしてメディアにセーブします。そして、ソング、キュー・リストを.SNGファイルとして、それぞれメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。



1. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(→OG p.117参照)
例えば NEWFILE を設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。
2. セーブするバンクを選びます。
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンはバンク単位でのセーブが可能です。セーブするバンク情報は各Selectionボタンの下に表示されます。チェックされているバンクがセーブされます。変更するときはSelectionボタンを押してダイアログを表示し、セーブするデータのチェック・ボックスをチェックします。

ProgramのSelectionボタンを押した例



Allボタンを押すと、すべてのバンクがチェックされます。Nothingボタンを押すと、すべてのバンクのチェックがはずれます。

設定を変更する場合は、OKボタンを、変更しない場合はCancelボタンを押します。

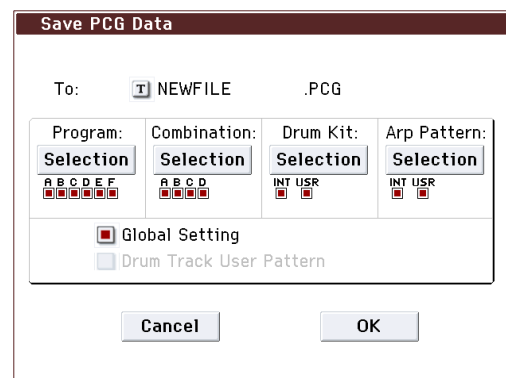
“Global Setting”、“Drum Track User Pattern”をセーブするかしないかは、手順1のチェック・ボックスで設定します。

“No space available on medium”のダイアログが表示されるときは、必要のないファイルを削除して、メディアの容量を確保してからセーブを実行するか、別のメディアにセーブしてください。セーブを実行すると、カレント・ディレクトリにファイルが作成されます。

Save PCG

インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン、ドラム・トラック・ユーザー・パターンを.PCGファイルとしてメディアにセーブします。

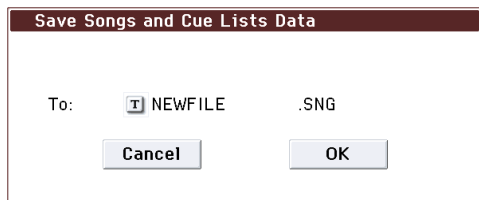
カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。



1. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(→OG p.117参照)
例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCGがメディアにセーブされます。
2. セーブするバンクを選びます。(設定方法はp.251「Save All (PCG & SEQ)」手順3参照)

Save SEQ

インターナル・メモリーのすべてのソング、キュー・リストを、.SNGファイルとしてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

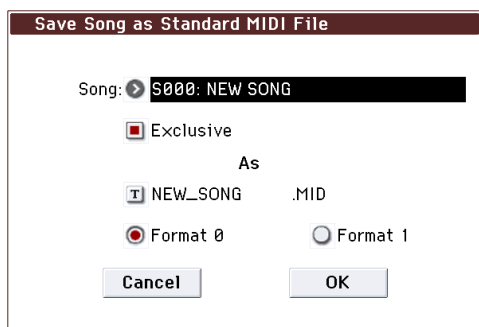


テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(→OG p.117「名前を付ける(リネーム)」参照)

例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。

Save to Standard MIDI File

インターナル・メモリーのソング・データを.MIDファイル(スタンダードMIDIファイル)としてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

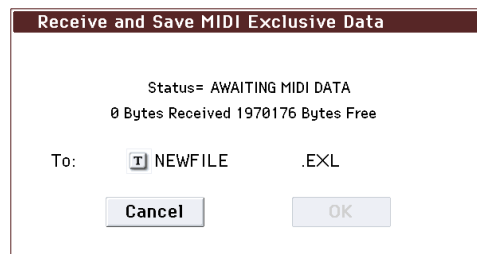


1. “Song”でセーブするソングを選びます。
2. “Exclusive”を On(チェックする)にすると、ソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントをエクスクルーシブ・メッセージとしてセーブします。
Off(チェックしない)ではソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントはセーブされません。
3. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。ソング名の頭8文字(大文字)が初期設定として自動的に設定されます。
4. ラジオ・ボタンで、フォーマットを指定します。
Format 0にすると、16トラックのMIDIデータを、1トラックにまとめてセーブします。
Format 1にすると、トラックごとにセーブします。
ここでセーブしたソング・データ(MIDIトラック・データ)は、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。ただし、本機で再生するときは、ソングのデータを本機専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので“Save SEQ”でセーブすることをお勧めします。

Save Exclusive

受信したエクスクルーシブ・データを、インターナル・メモリーに一度溜め、そのデータを.EXLファイルとしてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

1. “Save Exclusive”を選び、エクスクルーシブ・データを受信可能な状態にします。次のダイアログを表示します。



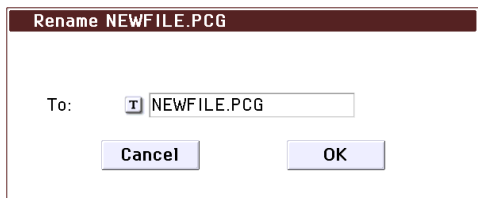
2. セーブするエクスクルーシブ・データを外部機器から本機へ送信します。受信している間は、「Status=RECEIVING MIDI DATA」と表示されます。受信を終了すると受信したデータ・サイズと受信可能なデータ・サイズが書き替わります。表示が「Status=AWAITING MIDI DATA」となり、続けてエクスクルーシブ・データを本機へ送信することもできます。受信中はCancelボタン、OKボタンを押すことはできません。
3. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(→OG p.5「* テキスト・エディット・ボタン」参照)

0-3: Utility Menu Command

Rename

選択したファイル、ディレクトリの名前を変更します。DOSファイル、DOSディレクトリを選んでいるときのみ有効です。

1. 名前を変更するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Rename”を選び、ダイアログを表示します。

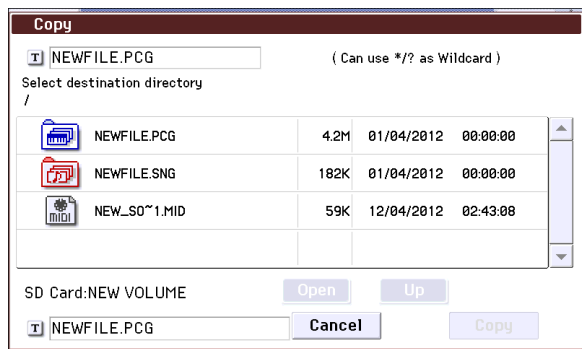


3. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、名前を変更します。(→OG p.117参照)

Copy

選択したファイル、ディレクトリをコピーします。DOSファイル、DOSディレクトリを選んでいるときのみ有効です。

1. コピーするファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Copy”を選び、ダイアログを表示します。



3. ダイアログ左上の「Copy」には、選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。

コピー元のファイル、ディレクトリを変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押しテキスト入力ダイアログに移り、コピーするファイル名を設定します。(→OG p.117参照)

(Can use */? as Wildcard): テキスト入力ダイアログで、コピー元のファイル、ディレクトリ名を設定するときに、「*」や「?」のワイルド・カードを使用できます。

例えば、上の例で PRELOAD1.PCG を PRELOAD1.* と設定してコピーを実行すると、PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG、... というように PRELOAD1. までのファイル名が同じで拡張子のみが異なるすべてをまとめてコピーできます。

例)

PRELOAD1.* の場合: PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG、...

PRELOAD?.PCG の場合: PRELOAD1.PCG、PRELOAD2.PCG、PRELOAD3.PCG、...

- ▲ ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリはコピーされません。

4. Open ボタン、Up ボタンでコピー先のディレクトリを選びます。
5. コピー先のファイルやディレクトリの名前を変更したい場合は、下段のテキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、コピー先で使用するファイル、ディレクトリ名を設定します。コピー元にワイルド・カード機能を使用して複数ファイルを同時にコピーする場合は、ファイル名は変更できません。

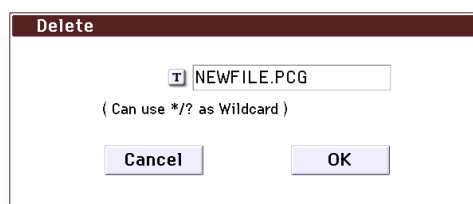
Note: コピーを中断したいときは、Abort ボタンを押してください。

Delete

選択したファイル、ディレクトリを削除します。

DOSファイル、ディレクトリを選んでいるときのみ有効です。

1. 削除するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Delete”を選び、ダイアログを表示します。



3. ダイアログ上の「Delete」には選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。

削除するファイル、ディレクトリを変更する場合、テキスト・エディット・ボタンを押しテキスト入力ダイアログに移り、削除するファイル、ディレクトリ名を設定します。(→OG p.117参照)

(Can use */? as Wildcard): テキスト入力ダイアログに移り、削除するファイル名を設定するときに、「*」や「?」のワイルド・カードを使用できます。ファイル名が同じで拡張子が違う複数のファイルや、ファイル名の一部が同じファイルなどをまとめて削除するときに使用できます。(→「Copy」参照)

- ▲ ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリは削除されません。

Create Directory


カレント・ディレクトリに、新規ディレクトリを作成します。

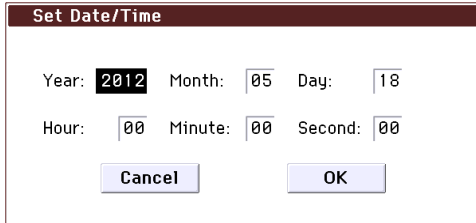


テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ディレクトリ名を設定します。(→OG p.117参照)

Set Date/Time

セーブ時の日付と時刻を設定します。

-  本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする前に“Utilityメニュー・コマンド”Set Date/Time”で日付と時刻を設定してください。



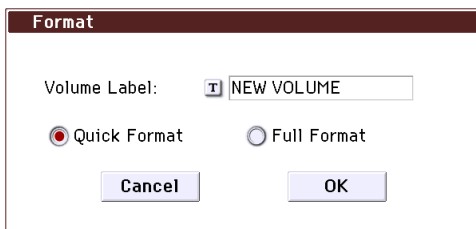
“Year”	1980～2079
“Month”	1～12
“Day”	1～31
“Hour”	0～23
“Minute”	0～59
“Second”	0～59

Format

本体に挿入されているメディアをフォーマットします。11文字までの英数字で、ボリューム・ラベル(メディアごとの名前)を設定することができます。ここで付けたボリューム・ラベルは、“SD Card”(Media 0-1a) に表示されます。

-  フォーマット実行後、[COMPARE] スイッチを押しても元には戻りません。

1. フォーマットするメディアがセットされていることを確認します。
2. “Format”を選び、ダイアログを表示します。



3. “Volume Label”で、ボリューム・ラベルを設定します。テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト入力ダイアログに移り、設定します。(→OG p.117参照)

フォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないメディアまたはDOS以外のメディアを挿入した場合、「NEW VOLUME」が設定されます。

4. 初期化するフォーマットを設定します。

Quick Format: 通常、Quick Formatで初期化します。

Full Format: メディア内のすべてのブロックを消去します。通常Full Formatをかける必要はありません。

Effect Guide

Overview

KROMEのエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のトータル・エフェクトと、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。

エフェクトは193種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

その分類は次のようになります。

エフェクト 193 種の分類

エフェクト・タイプ	説明
Dynamics: 000...006	コンプレッサー、リミッター等のダイナミクス系
EQ/Filter: 007...019	各種EQ、エキサイター、ワウ等のフィルター系
Overdrive/Amp/Mic: 020...028	オーバードライブ系、およびギター/ベース・アンプ、マイク等のモデリング系
Chorus/Flanger/Phaser: 029...048	コーラス、フランジャーやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
Modulation/Pitch Shift: 049...067	トレモロ、ロータリー・スピーカー等の各種モジュレーション系、およびピッチ・シフター系
Delay: 068...083	ディレイ系
Reverb/ER:084...094	リバーブ、アーリー・リフレクション系
Mono-Mono Serial: 095...126	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ&モノ・シリアル・エフェクト
Mono//Mono Parallel: 127...171	2つのモノ・エフェクトがL,Rそれぞれ独立に設定可能なモノ&モノ・パラレル・エフェクト
Double Size: 172...193	ダブルサイズ・エフェクト

エフェクト・プリセットについて

KROMEは、001: Stereo Compressor～193: Early Reflectionsのエフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにバリエーションが保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Initial Set: エフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: このエリアは、プリセット・データが保存されています。U00～U15にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、プログラムのライト、他のプログラムの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能は持ちません。-----を選んででも設定は変化しません。

(→p.63「エフェクト・プリセットを使用する」参照)

各モードでのエフェクトについて

Programモード

プログラムは、オシレーター(OSC1&2)の出力音を、フィルター(Filter)、ドライバー(Driver)、アンプ(Amplifier)、イコライザー(EQ)で音作りすると同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をし、トータル・エフェクトで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行えます。

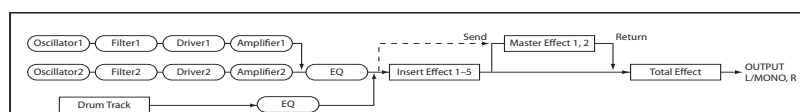
Combination, Sequencerモード

Combination、Sequencerモードは、ティンバー/トラックごとのプログラム音を、ティンバー/トラックEQや、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を、トータル・エフェクトで全体の音質を調節します。

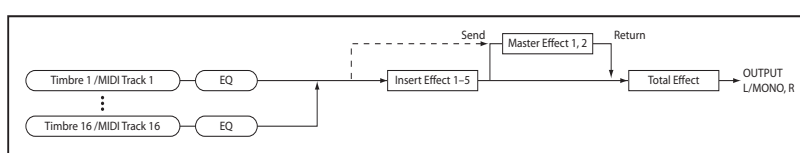
これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごとに、Sequencerモードではソングごとに行います。

なお、Sequencerモードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化をレコーディングし、ソングのプレイバック時に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

Programモード




Combination, Sequencerモード



ダイナミック・モジュレーション (Dmod) とテンポ・シンク機能


ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメーター*1のかかり具合をKROMEのコントローラーやMIDIメッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させる機能です。

それぞれ詳細はp.364「Dynamic Modulation Source (Dmod)」を参照してください。

*1  マークが付いているエフェクト・パラメーター(→ p.273~)を指します。

MIDI/Tempo Sync 機能について

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)と同様にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、MIDI/Tempo Sync機能*2があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーター、ドラム・トラックやシーケンサーのテンポに同期させることができます。

*2  マークが付いているエフェクト・パラメーター(→ p.273~)が対応しています。

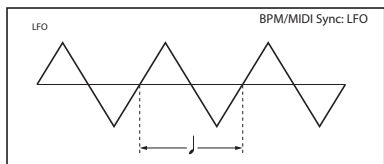
MIDI/Tempo Sync 機能は、011:St. Wah/Auto Wah などLFOを持ったエフェクトの大部分や、078:L/C/R BPM Delayなど一部のディレイ系エフェクトで使用することができます。またCommon FX LFOでも使用できます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけばアルペジエーター、ドラム・トラック・パターンや、シーケンサーのテンポを変えても追従するのでライブ・パフォーマンスなどに便利です。

MIDI/Tempo Sync 機能があるパラメーターには、各エフェクトのパラメーター表の右側に  マークがついています。

例 1. LFO

“MIDI Sync” On
“Base Note” 1/4 “Times” x1

この場合LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。

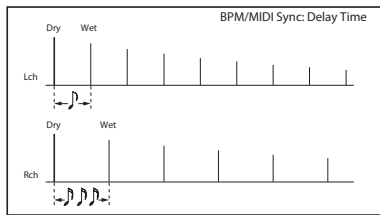


“BPM”をMIDIに設定するとアルペジエーター、ドラム・トラック・パターンや、シーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“BPM”が40.00~300.00の場合はここで設定した値が使われます。

例 2. ディレイ・タイム

“L Delay Base Note” 1/8 “Times” x1
“R Delay Base Note” 1/16 “Times” x3

この場合左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符1個分の時間、右チャンネルは16分音符3個分の時間に設定されます。



“BPM”をMIDIに設定するとアルペジエーター、ドラム・トラック・パターンや、シーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“BPM”が40.00~300.00の場合はここで設定した値が使われます。

テンポ、“Base Note”と“Times”の組み合わせによって最大のディレイ・タイムを超えるような設定をすると、「Time Over? > OVER!」のように表示されます。この表示が出なくなるように設定し直してください。(最大のディレイ・タイムはエフェクト・タイプにより異なります。)

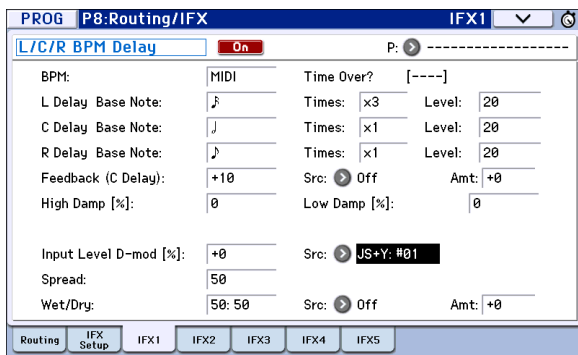
ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする

ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする例を説明します。

1. 「プログラムのエフェクト設定」(→OG p.79)の手順に沿って、“IFX1”に078:L/C/R BPM Delayを設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。
2. Prog P8: Routing/IFX- IFX1 ページを表示します。

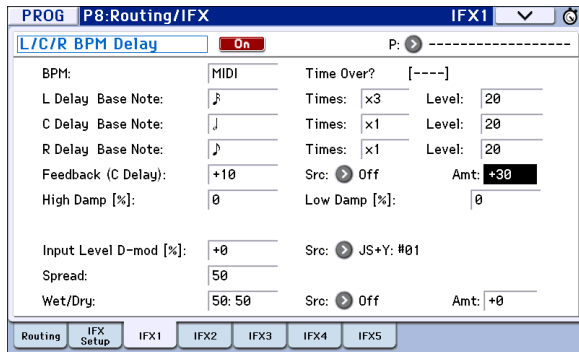
ジョイスティックを奥方向に操作して Dmod 機能でディレイのレベルを変化させる

3. “Input Level Dmod”を+100にします。
4. “Src”をJS+Y: #01にします。ディレイ音が消えます。エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。ジョイスティックの奥方向に操作するとディレイ音が徐々に大きくなります。



[SW1] スイッチを操作して Dmod 機能でフィードバックのレベルを変化させる

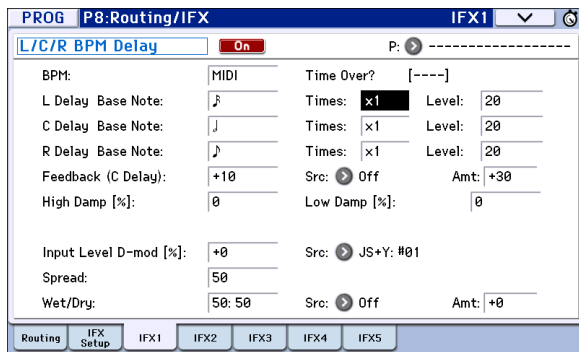
5. P1: Basic/Ctrl- Controllers Setup ページで、“SW1”の機能を SW1 Mod. (CC#80)、“Mode”をToggleにします。P8: Routing/IFX ページを表示します。Feedback “Src”をSW1: #80にし、“Amt”を+30にします。



(ジョイスティックを奥方向に倒し)[SW1]スイッチを押すとフィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。“Amt”の設定で[SW1]スイッチを押したときのフィードバック・レベルが決まります。“Amt”を-10にしてSW1を押すと、フィードバック・レベルは0になります。

MIDI/Tempo Sync 機能で、アルペジエーターのテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

6. “BPM”をMIDIにします。
7. L、C、Rそれぞれの“Delay Base Note”と“Times”を任意に設定します。
効果をわかりやすくするために、ここでは“L/C/R Delay Base Note”を♭に、“Times”をx1に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリピートします。



8. [TEMPO]ノブを操作するとディレイ・タイムが変化します。
(ジョイスティックを奥方向に倒し)[SW1]スイッチを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長くなります。
9. [ARP] スwitchをオンにして、アルペジエーターを演奏させます。
アルペジエーターは任意に選択してください。[TEMPO]ノブを回すとアルペジエーターによる演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

! ディレイ音を発音中に、[TEMPO] ノブを回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

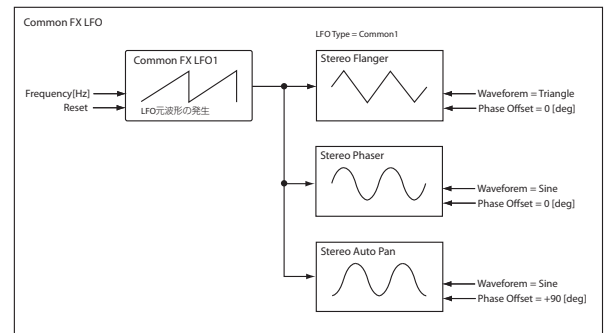
MIDI エフェクトによっては、LFOの周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの“MIDI Sync”をOnに、“BPM”をMIDIに設定してください。詳細は p.256を参照してください。

Common FX LFO

Common FX LFOは、モジュレーション系の各種エフェクトで使用できます。Program、Combination、Sequencerモードの各P8: Routing/IFX- Common FX LFOページで、Common FX LFO1、2のリセット条件とスピードに関する設定を行います。

通常、モジュレーション系エフェクトのLFOは、Frequencyを合わせても、それぞれ独立して発生するために位相は合っておりません。モジュレーション系の各エフェクトの“LFO Type”パラメーターでCommon1またはCommon2を選択すると、エフェクトごとの個別なLFOではなく、ここで設定したCommon LFOでモジュレーションがかかります。これにより、1つのCommon FX LFOで、フランジャー、フェイザー、オート・パンなどの複数のモジュレーション系エフェクトを同時に、同位相でコントロールする等が可能になります。また、エフェクトごとにLFO波形や、位相オフセット等の設定を別々にできるため、複数エフェクトのコンビネーションを自在に作り出すことができます。

Common マークが付いているエフェクト・パラメーター (p.278～) が対応しています。



FX Control Bus

FX Controlバスは、エフェクトの入力音を、別の音でコントロールするときに使用します。

ボコーダー、リミッターやゲート系エフェクトで使用することができます。ボイス系のティンバーでシンセ系の入力をモジュレートしたり、ドラム・トラックなどでリズムミクなボコーダー効果を作り出すことができます。また、リミッターやゲート系エフェクトで、入力音を別系統の音でコントロールするのが代表的な使用例です。KROMEは2系統(モノ2チャンネル)のエフェクト・コントロールバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。

以下のエフェクトで使用できます。

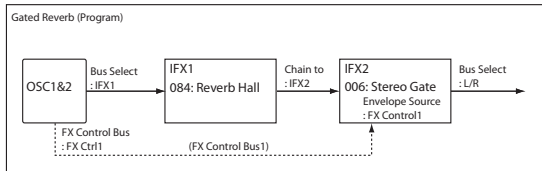
ボコーダー
174: Vocoder

リミッターやゲート系エフェクト
003: Stereo Limiter

006: Stereo Gate

例 : Gated Reverb (Program)

リバーブ音にゲート・エフェクトを組み合わせる場合、リバーブによって長く伸びた音でゲートをコントロールすると、ゲートのタイミングをうまく設定できないことがあります。通常、図のように、リバーブをかける前の音でゲートをコントロールします。OSC1と2を“Bus (IFX/Output) Select”でIFX1へ送ると同時に、“FX Control Bus”で1へ送ります。IFX2: Stereo Gateの“Envelope Source”でFX Control1を設定します。入力(リバーブ音)とは別のシグナルでゲートをコントロールすることができます。

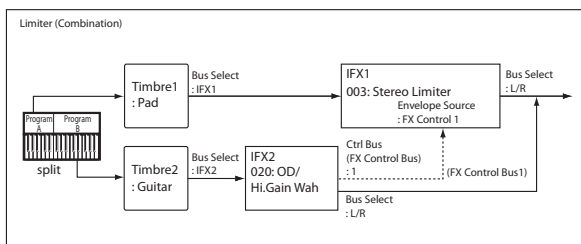


例 : Limiter (Combination)

コンプレッサー系のエフェクトでは、オーディオ入力音の大きさによって、出力音のレベル・ゲインをコントロールします。

これらのエフェクトでは、コントロール信号を発生するEnvelope検出のソースとして、通常の入力音に加えて、FX Control Bus1,2を選択できます。

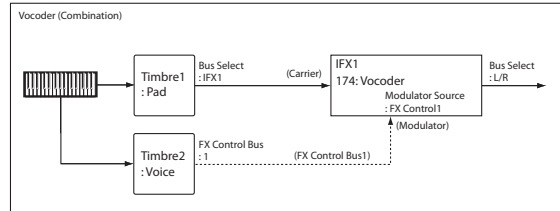
図の設定例では、スプリットにしたコンビネーションの低音域のティンバー1: Padのレベルを、高音域のティンバー2: Guitar (IFX2でOD/Hi-Gain Wahをインサート)で、コントロールします。ギターを弾いたときにその音量に従って、Padの音量が自動的に下がる等の設定が可能です。IFX2通過後を“FX Control Bus”でFX Ctrl1に送り、IFX1: Stereo Limiterの“Envelope Source”でFX Control1を選択します。



例 : Vocoder (Combination)

ボコーダー・エフェクトは、オーディオ入力音(Carrier)を別系統のオーディオ入力音(Modulator)で変調をかけることで独特の効果を得ます。

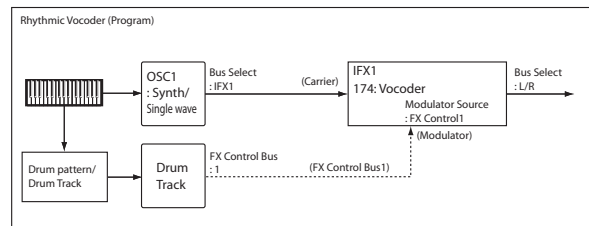
図のように、ティンバー1の出力音をキャリア、ティンバー2のボイス系の出力音をモジュレーターとして使用すると、喋っているような独特の効果を得ることができます。



例 : Rhythmic Vocoder (Program)


ボコーダー・エフェクトは、オーディオ入力音(Carrier)を別系統のオーディオ入力音(Modulator)で変調をかけることで独特の効果を得ます。ドラムス・パターン等で変調をかけることで、リズムミクなボコーダー効果が得られます。図のように、アルペジエーターやドラム・トラック機能によるドラムス・パターンをFX Controlバスへ送り、ボコーダーのモジュレーター・ソースとして使用します。

キャリアとなるオシレーター1の“Bus (IFX/Output) Select”をIFX1に設定し、IFX1: Vocoderへ送ります。モジュレーターとなるドラム・トラックの“FX Control Bus”を1に設定しFX Ctrl1バスへ送ります。IFX1: Vocoderの“Modulator Source”をFX Control1に設定することによって、ドラム・トラックの信号がボコーダーのモジュレーターとなります。



エフェクトの入出力について

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの入力レベルは、クリップのない最大レベルで入力してください。そしてインサート・エフェクト、トータル・エフェクトの“Wet/Dry”や、マスター・エフェクトの“Wet/Dry”または“Return1、2”でエフェクト出力レベルを調節し、最良の音質になるように設定してください。

-  KROME には、エフェクトの入力レベルを認識するレベル・メーター等はありません。
入力レベルが十分でないときは入力レベル不足によるS/N比が低下したり、過入力の場合はクリップ音が発生することがあります。

レベルを調節するパラメーターは、下表のとおりです。

Program モード

入力	OSC 1/2 Volume (P0)
	OSC1/2 MS1、2、3、4、5、6、7、8Level (P2)
	Filter1/2 Trim (P3)
	Filter1/2 Output (P3)
	Driver1/2 Drive (P4)
	Amp1/2 Amp Level (P4)
	EQ Input Trim (P4)
	Send1/2 (P8)
出力	Effect Trimパラメーター* ¹ (P8、P9)
	Effect Wet/Dryパラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)
	Master Volume (P9)

Combination モード /Sequencer モード

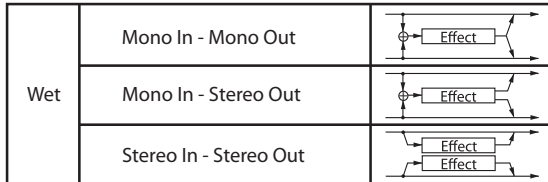
入力	Volume (P0)
	Timbre EQ Input Trim (P2)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trimパラメーター* ¹ (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dryパラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)
	Master Volume (P9)

*¹ エフェクトによっては、このパラメーターを持たないものがあります。

インサート・エフェクト (IFX1-5)

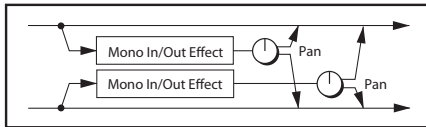
イン/アウト (In/Out)

インサート・エフェクトIFX1～5の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。



Mono Mono Parallel

127: P4EQ // P4EQ — 171: BPM DI // BPM DI



これらのエフェクトは、一般的にはステレオ・イン・ステレオ・アウト・タイプですが、特殊な構造を持っています。ステレオ・インのLチャンネル、Rチャンネルは、それぞれ独立したモノ・エフェクトを持っています。そしてそれぞれのモノ出力はパンによって、ステレオの任意の定位に設定できます。

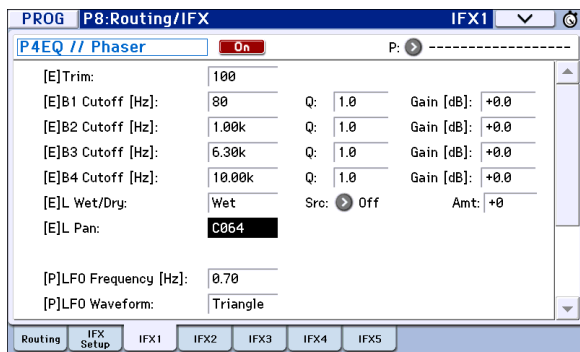
- Track1: Piano, “Pan”=L001, “Bus (IFX/Output) Select”=IFX1
- Track2: E.Piano, “Pan”=R127, “Bus (IFX/Output) Select”=IFX1

入力する2つのトラックの音が混ざらないように、それぞれP0: Play/RECの“Pan”をL001、R127に設定します。

例: IFX1: 134: P4EQ // Phaser

Track1: Pianoは、LチャンネルのP4EQに入力、Track2: E.Pianoは、RチャンネルのPhaserに入力します。出力の定位はそれぞれのP8: Routing/IFX- IFX1 ページの “Pan” で独立して設定します。この例では両方ともC064に設定しています。下図を参照してください。

IFX1: 134: P4EQ // Phaser



各エフェクトの入出力のバリエーションは273ページからのブロック図左上に表記しています。

000:No Effectは、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

各モードのP8: Routing/IFX- Insert FX SetupページIFX1～5の各On/Offボタンを押すとオン、オフが切り替わります。オフのときエフェクトをバイパスします。000:No Effectと同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

MIDI On/Off ボタンの設定とは別に、IFX1～5はMIDIコントロール・チェンジCC#92を受信することで同時にオフにすることができます。値が0でオフ、1～127で元の設定に戻ります。

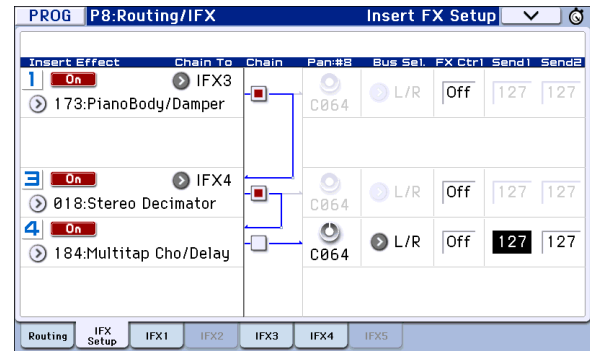
また、“Effect Global SW”(Global 0-1b)でも同様にIFX1～5をオフすることができます。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト(172: St.Mltband Limiter～193: Early Reflections)は、その他のエフェクトよりも2倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、インサート・エフェクトIFX1～IFX4、マスター・エフェクトMFX1で使用できます。ただし、次ナンバーのエフェクトが使用できません。例えば、IFX1にダブルサイズ・エフェクトを選択しているときはIFX2が使用できません。MFX1に選択したときはMFX2が使用できません。

IFX1, IFX4 にダブルサイズ・エフェクトを選択した例



ルーティング (Routing)

インサート・エフェクトは、どのモードでも最大5系統 (IFX1、2、3、4、5) まで使用できます。

Programモード

“Bus (IFX/Output) Select” (Prog 8-1b) で、オシレーターの出力をどのバスへ送るかを設定します。

L/R: L/Rバスへ送ります。トータル・エフェクト (TFX) を通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、Rへ送られます。

IFX1...5: インサート・エフェクトIFX1~5バスへ送ります。

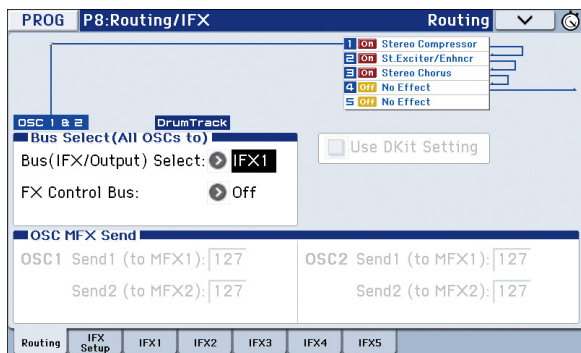
Off: L/Rバス、IFX1~5バスへ出力しません。オシレーターの出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときにOffに設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”でセンド・レベルを設定します。

“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” (Prog 8-1d) で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。“Bus (IFX/Output) Select” (Prog 8-1b) の設定がL/RまたはOffのときに有効です。

“Bus (IFX/Output) Select” をIFX1~5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2” (Program 8-2a) で設定します。

MIDI Send1はCC#93、Send2はCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、オシレーター1、2ごとのSend1、2の設定とMIDIからのSend1、2の値をかけたレベルとなります。

次図は、オシレーター1、2の出力をIFX1へ送ったものです。



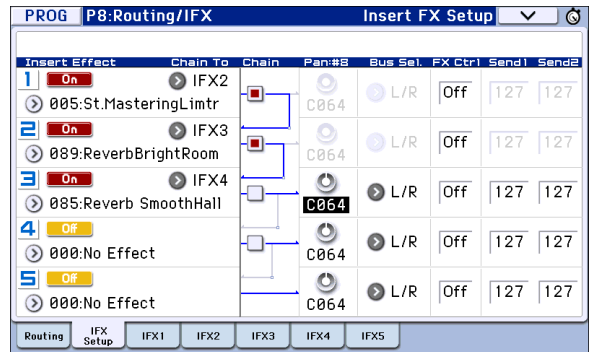
インサート・エフェクト (IFX) 間を直列に接続する場合は、“Chain” (Prog 8-2a) のチェック・ボックスをチェックします。“Chain to” (Prog 8-2a) で、そのチェーン先を設定します。

IFX1 のチェック・ボックスをチェックすると、IFX1 の出力は “Chain to” で設定した IFX の入力に送られます。IFX1 では IFX2~IFX5、IFX2 では IFX3~IFX5 というように、大きな番号へのチェーンが可能です。最大で IFX1~5 までの5個のインサート・エフェクトを直列にインサートすることが可能です。

シリーズ接続にすると、最後の IFX 通過後の “Pan: CC#8”、“Bus”、“Send1”、“Send2” が有効となります。

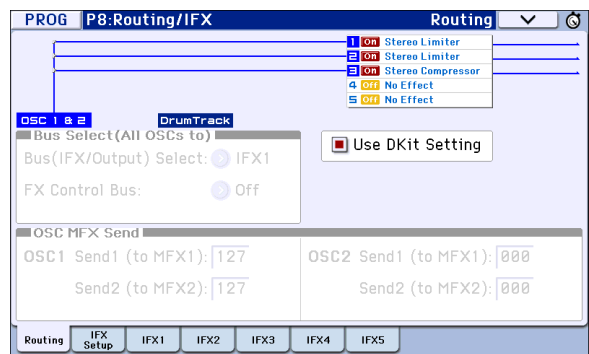
次図では、“Chain” のチェック・ボックスをチェックし、“Chain to” で次の IFX を設定することで、IFX1 → IFX2 → IFX3 がシリーズ接続になります。IFX3 通過後の “Pan: CC#8”、“Bus”、“Send1”、“Send2” が有効になります。

最大で IFX1 → IFX2 → IFX3 → IFX4 → IFX5 をシリーズ接続することができます。この場合、IFX5 通過後の “Pan: CC#8”、“Bus”、“Send1”、“Send2” が有効になります。



ドラムス・プログラムの場合

プログラムの “Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Drums のときに、“Use DKit Setting” (Prog 8-1c) のチェック・ボックスが有効になります。次図を参照してください。



チェックすると設定しているドラムキットのキーごとの “Bus (IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-5b) の設定が有効になります。例えばスネア系は IFX1 に送りゲート・エフェクトをかけ、キック系は IFX2 に送り EQ をかけ、その他はインサート・エフェクトをかけないで AUDIO OUTPUT L/MONO、R に送るというような設定が可能です。

Tips:

大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ “Bus (IFX/Output) Select” が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

チェックをはずすと、すべてのドラム・インストゥルメントの出力は “Bus (IFX/Output) Select” (Program 8-1b) の設定に従います。ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

Combination, Sequencerモード

ティンバー (Combination) / トラック (Sequencer) の各 “Bus (IFX/Output) Select” (Combi/Seq 8-1(2)d) で、ティンバー / トラックの出力をどのバスへ送るかを設定します。

Tips: ティンバー / トラックごとの “Bus (IFX/Output) Select”、インサート・エフェクト通過後の “Chain to”、“Chain” (Combi/Seq 8-3b) の設定により様々なルーティングが可能です。

例: 複数ティンバーに 1 つの IFX をインサートする



例：ティンバーごとに別々な **IFX** をインサート、さらに後段で **1** つの **IFX** をインサートする



例：ティンバーの **IFX** チェインの **1** 部を、他のティンバーで共有する

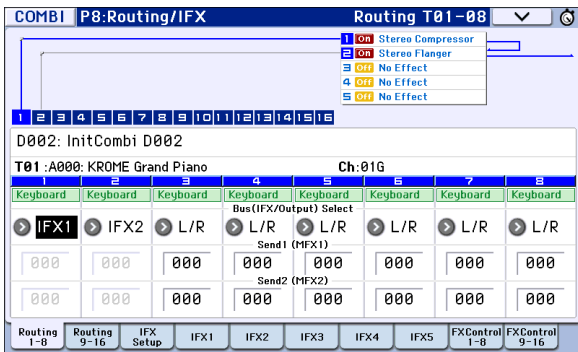


Program モード同様に、ティンバー/トラックごとに L/R、IFX1 ~ 5、Off から選びます。

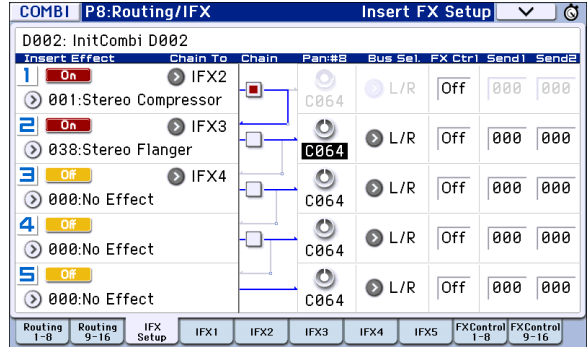
“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”は、“Bus (IFX/Output) Select”が L/R または Off のときに有効です。“Bus (IFX/Output) Select”を IFX1 ~ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” (Combi/Seq 8-3b) で設定します。

MIDI Send1 は CC#93、Send2 は CC#91 の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、ティンバー/トラックで選んでいるプログラムのオシレーター 1、2 ことの Send1、2 の設定と MIDI から Send1、2 の値をかけたレベルとなります。

次図は Combination モードでの例です。“Bus (IFX/Output) Select”の設定によって、ティンバー 1 の出力は IFX1 へ、ティンバー 2 の出力は IFX2 へ送られます。その他のティンバーは L/R で、出力は TFX を通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、R へ送られます。



次図は、IFX1 の “Chain” のチェック・ボックスをチェックし、“Chain to”で IFX2 を設定することで IFX1 の出力を IFX2 へ送っています。ティンバー 1 は、IFX1: 001: Stereo Compressor と IFX2: 038: Stereo Flanger をインサートします。ティンバー 2 は、IFX2: 038: Stereo Flanger をインサートします。次図の Routing マップ部分にこれらの設定状態を表します (この設定では IFX3 ~ 5 を使用していません)。



ドラムス・プログラムの場合

ティンバー (Combination)/トラック (Sequencer) にドラムス・プログラム (“Oscillator Mode” = Drums) を選んでいるときは、“Bus (IFX/Output) Select”で DKit が有効になり、選択することができます。(→次図参照)

DKit を設定するとドラムキットのキーごとの “Bus (IFX/Output) Select” 等の設定が有効になり、ドラム・インストゥルメントごとに、バスの送り先へ出力します。例えば、スネア系は IFX1、キック系は IFX2、その他は L/MONO、R に送る等です。

チェックをはずすとすべてのドラム・インストゥルメントの出力は、ティンバー/トラックごとの “Bus (IFX/Output) Select” (Combi/Seq 8-1(2)d) の設定に従います。ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

DKit に設定した “Bus (IFX/Output) Select” を選択しているときは、メニュー・コマンド “DrumKit IFX Patch” が選択できます。

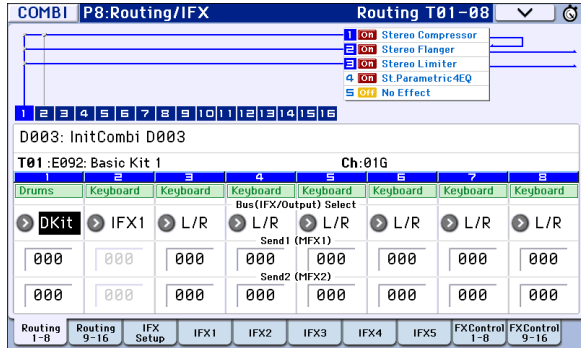
これはキーごとの “Bus (IFX/Output) Select” 設定を一時的にパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えるものです。

例えば、ドラムキットの各キーの設定を、スネア系は IFX1、キック系は IFX2 等、IFX1 ~ 3 に送るようにして、他のティンバー/トラック・プログラムでも IFX1、2 を使用しているときに、ドラムキットの各キーのバスを IFX1 ~ 3 を IFX3 ~ 5 に送り先を変えることができます (この場合、スネア系は IFX3 に、キック系は IFX4 に送られます)。

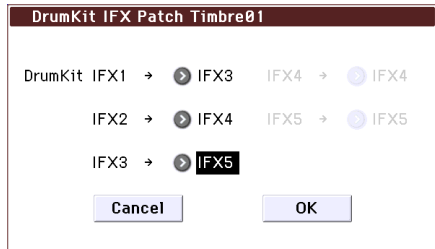
ドラムキットで各キーの “Bus (IFX/Output) Select” (Global 5-5b) をインサート・エフェクトに振り分けているときのみパッチが行えます。設定の状態は Routing マップでも確認できます。“Drum Kit IFX Patch” を設定後、OK ボタンを押して実行します。

元のドラムキットの設定に戻りたいときは、IFX1 → IFX1、IFX2 → IFX2、IFX3 → IFX3、IFX4 → IFX4、IFX5 → IFX5 として、“Drumkit IFX Patch” を実行してください。

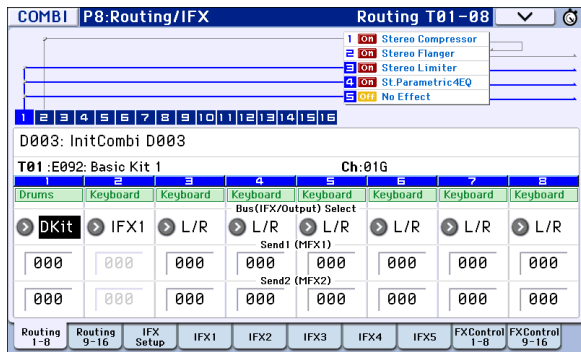
次図は、ティンバー1にドラムス・プログラム、ティンバー2,3に通常のプログラムを配置した例です。ティンバー1がDKit、ティンバー2がIFX1、ティンバー3がIFX2に“Bus (IFX/Output) Select”をそれぞれ設定してあります。ティンバー1はDKitに設定しているためドラムキットの“Bus (IFX/Output) Select”(Global 5-4b)の設定が有効です。



Drum Kit IFX Patch ダイアログ



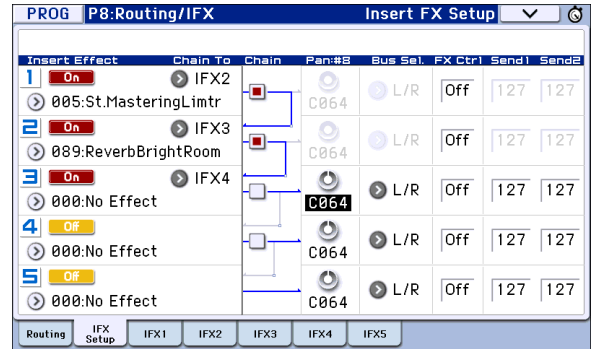
ドラムス・プログラムのエフェクトを、ティンバー2,3と異なるエフェクトを使用したいときに“Drum Kit IFX Patch”を使用します。メニュー・コマンドから“Drum Kit IFX Patch”を選び、ドラムキットのIFX1をIFX3に、IFX2をIFX4に、IFX3をIFX5に一時的に送ります。実行するとドラムキットでの送り先のエフェクトを一時的に変えることができます(→次図参照)。



ミキサー (Mixer)

Program、Combination、Sequencer モードでは、P8-Insert FX Setup ページで、インサート・エフェクト通過後のパン“Pan: CC#8”、バス・セレクト“Bus Sel. (Bus Select)”、FX Control バス“Ctrl Bus”、マスター・エフェクトへの送レベル“Send1”、“Send2”を設定します。

“Chain”をチェックしてインサート・エフェクトをシリーズ接続しているときは、シリーズ接続している最後のインサート・エフェクト通過後の“Pan: CC#8”～“Send2”の設定が有効となります。



Pan: CC#8

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

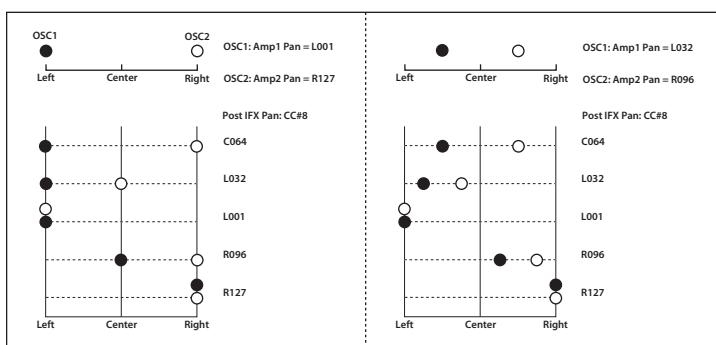
インサート・エフェクトがステレオ・イン - ステレオ・アウトの場合は、値をC064に設定することで、オシレーター (Prog 4-1c、4-5)、ティンバー (Combi 0-3(4)b)、トラック (Seq 0-3(4)b)の“Pan”の設定が有効になります。

インサート・エフェクトがモノ・イン - ステレオ・アウト、モノ・イン - モノ・アウトの場合は、オシレーター、ティンバー、トラックの“Pan”の設定は無効になり、常にセンターに定位します。インサート・エフェクト通過後の“Pan: CC#8” (Prog 8-2a、Combi/Seq 8-3b)で定位を設定します。L000で左振り切り、R127で右振り切りになります。

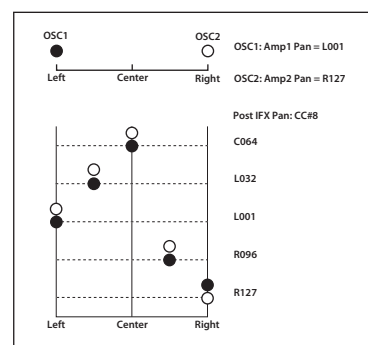
- ステレオ・イン - ステレオ・アウト等のエフェクト・タイプについては、(→p.260「イン/アウト(In/Out)」参照)を参照してください。

MIDI CC#8の受信でコントロールします。

Insert Effect = Stereo In - Stereo Out



Insert Effect = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



Bus Sel. (Bus Select)

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

通常L/Rに設定します。AUDIO OUTPUT L/MONO、R出力の手前のトータル・エフェクト(TFX)へ送られます。

Offは、L/Rバスへ出力しません。“Send1”、“Send2”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。

FX Ctrl (FX Control Bus)

インサート・エフェクト通過後のFX Controlバスを設定します。FX Controlバス(FX Control 1,2)は、モノ2チャンネルです。KROMEは2系統(モノ2チャンネル)のエフェクト・コントロール・バスを使用して自在なエフェクト・コントロールが可能です。

ポコーダー、リミッターやゲート系エフェクトで使用します。

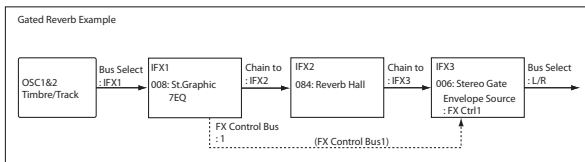
FX Controlバスを使用できるエフェクトについては、(→p.258 [FX Control Bus]参照)を参照してください。

ここでは、インサート・エフェクト通過後のFX Controlバスを使用する例を説明します。

例 :Gated Reverb

リバーブ音にゲート・エフェクトを組み合わせる場合、リバーブで長く伸びた音でゲートをコントロールすると、ゲートのタイミングがうまく設定できないことがあります。通常、下図のように、リバーブをかける前の音でゲートをコントロールします。

この例ではOSC等をIFX1に送りイコライザー処理をします。IFX1を“Chain”でIFX2に送ると同時に、“Ctrl Bus”(FX Control Bus)で1へ送ります。IFX3: Stereo Gateの“Envelope Source”でFX Control1を設定します。入力(リバーブ音)とは別のシグナルでゲートをコントロールすることができます。



Send1, Send2

インサート・エフェクト通過後、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。マスター・エフェクトMFX1、MFX2へステレオで送られます。“Bus”(Bus Select)がL/RまたはOffのときに有効です。

インサート・エフェクトを使用していない場合は、Program、Combination、Sequencerの各モードのP8:IFX- Routingページ“Send1”、“Send2”でマスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。

MIDI “Send1”はCC#93、“Send2”はCC#91の受信でコントロールします。

インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール

すべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能によって、各種エフェクト・パラメーターをKROMEのコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。またインサート・エフェクト通過後の“Pan: CC#8”、“Send1”、“Send2”も同様にコントロールできます。

Programモード

グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。

Combinationモード

IFX1～5のそれぞれのコントロール・チャンネル“Ch”(Control Channel)を、P8: Routing/IFX- IFX1～5ページで設定します。Ch01～16、Gch、All-R (All Routed)から選択します。

Ch01...16: インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に設定します。各インサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのMIDIチャンネルCh01～16の右に[*]がつきます。ルーティングしているティンバーのMIDIチャンネルの設定が異なる場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。通常Gchを設定します。

All-R: そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバー(Ch01～16で[*]がついているチャンネル)、すべてでコントロールできます。

▲ ドラムス・プログラムを選択したCombinationモードのティンバーまたはSequencerモードのトラックの“Bus (IFX/Output) Select”にDKit (8-1(2)d)を設定したときは、ドラムキットの“Bus (IFX/Output) Select”(Global 5-5b)、メニュー・コマンド“DrumKit IFX Patch”での設定にかかわらず、そのティンバー/トラックのMIDIチャンネルはIFX1～5どれでもAll-Rにすることによって、有効となります。

Sequencerモード

IFX1～5のそれぞれのコントロール・チャンネル“Ch”を、P8: Routing/IFX- IFX1～5ページで設定します。Ch01～16、All-R (All Routed)から選択します。

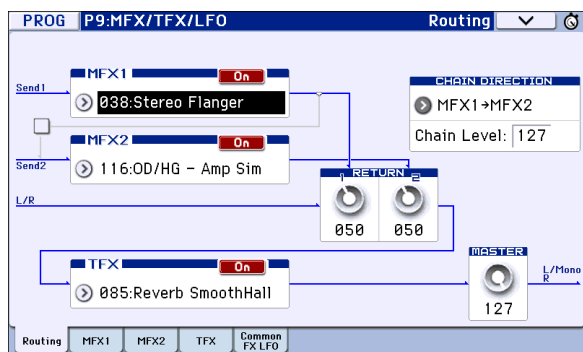
Ch01...16: インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に設定します。各インサート・エフェクトにルーティングしているトラックのMIDIチャンネルCh01～16の右に[*]がつきます。MIDIチャンネルが違う複数トラックを1つのインサート・エフェクトに送っている場合に、どれか1つのトラックでコントロールするときなどに設定します。

All-R: そのインサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバー(Ch01～16で[*]がついているチャンネル)、すべてでコントロールできます。通常、**All-R**を選択し、また一つのチャンネルでコントロールする場合はCh01～16から選択するとよいでしょう。

Note: Sequencerモードでは、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックをエディットできるため、ソングのプレイバック中にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

マスター・エフェクト (MFX1,2)

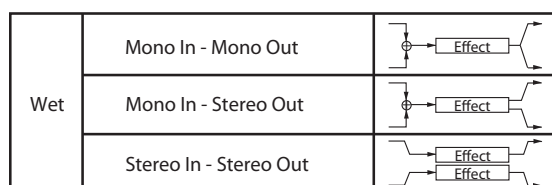
イン/アウト (In/Out)



マスター・エフェクト MFX1、MFX2 の入出力は、ステレオ・イン?ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、Send1、2 で設定します (Send1、2 については、「ルーティング (Routing)」、「ミキサー (Mixer)」を参照してください)。

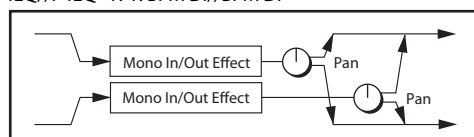
マスター・エフェクトは、「Wet/Dry」(P9: MFX/TFX/LFO- MFX1、2 ページ) の Dry (エフェクトをかけないダイレクト音) は出力しません。Wet (エフェクトをかけた音) のみを出力します。「Wet/Dry」からの出力は「Return1」、「Return2」で設定した出力レベルで L/R バスへ送ります。この出力は「Bus (IFX/Output) Select」(各モードの P8: Routing/IFX- Routing ページ) L/R、または「Bus」(各モードの P8: Routing/IFX- Insert FX Setup ページ) L/R の出力とミックスし、トータル・エフェクトへ出力します。

000: No Effect を選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたはエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。



Mono Mono Parallel

127: P4EQ//P4EQ-171: BPM DI//BPM DI



これらのエフェクトは、一般的にはステレオ・イン-ステレオ・アウトタイプですが、特殊な構造を持っています。ステレオ・インの L チャンネル、R チャンネルは、それぞれ独立したモノ・エフェクトを持っています。そしてそれぞれのモノ出力はパンによって、ステレオの任意の定位に設定できます。通常、インサート・エフェクトで使用しますが、マスター・エフェクトでも使用できます。(→p.260「Mono Mono Parallel」参照) を参照してください。

各エフェクトの入出力のバリエーションは、273 ページからのブロック図左上に表記しています。

各モードの P9: MFX/TFX/LFO- Routing または MFX1、2 ページの各 On/Off ボタンを押すと、オン、オフが切り替わり、オフのとき出力は 000: No Effect と同様にミュートになります。

MIDI この On/Off ボタンの設定とは別に、MIDI コントロール・チェンジ CC#94 を受信することで MFX1、MFX2 をオフできます。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で元の設定に戻ります。また、「Effect Global SW」(Global 0-1b) でも同様に MFX1、MFX2 をオフすることができます。グローバル MIDI チャンネル「MIDI Channel」(Global 1-1a) でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト (172: St.Mltband Limiter ~ 193: Early Reflections) は、その他のエフェクトよりも 2 倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、マスター・エフェクト MFX1 で使用できます。ダブルサイズ・エフェクト設定時、MFX2 は使用できません。

ルーティング (Routing)

インサート・エフェクトを使用していないときは、オシレーター (Program)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer) ごとに設定する“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”によって、2つのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

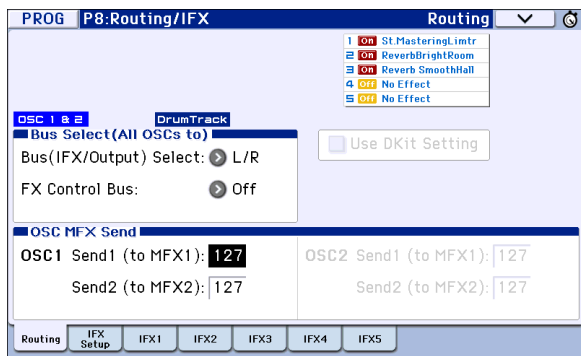
例えば、ティンバー/トラックごとにマスター・エフェクトへのセンド量が調節できます。ピアノ音にはリバーブを深く、ストリングスには浅く、ベース音にはリバーブをまったくかけないなどの調整ができます。

インサート・エフェクトを使用しているときはインサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

Programモード

P8: Routing/IFX – Routingページ“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”またはP8:Routing/IFX – Insert FX SetupページIFX1～5通過後の“Send1/2”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“Bus (IFX/Output) Select”がL/R、Offのとき、P8: Routing/IFX – Routingページ“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”が有効です。オシレーター1、2にそれぞれ設定できます。



“Bus (IFX/Output) Select”がIFX1～5のとき、P8: Routing/IFX – IFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”が有効です。インサート・エフェクトをチェーン (シリーズ接続) している場合は、最後のIFX通過後の“Send1”、“Send2”が有効になります。(→p.263「ミキサー (Mixer)」参照)

MIDI “Send1”はCC#93、“Send2”はCC#91の受信でコントロールします。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、プログラムでのオシレーター1、2ごとのSend1、2の設定とMIDIからのSend1、2をかけたレベルとなります。

プログラムの“Oscillator Mode”(Prog 1-1a)がDrumsのときに、“Use DKit Setting”(Program 8-1b)が有効になります。チェックすると選択しているドラムキットでのキーごとのSend1、2レベルが有効になります。

ドラムキットの“Bus (IFX/Output) Select”(Global 5-5b)をL/RまたはOffに設定したキーのドラム・インストゥルメントは“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” (Global 5-5b)が有効です。IFX1～5に設定したときは、IFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”(Program 8-5a)が有効です。

チェックをはずすと、すべてのドラム・インストゥルメントは、“Oscillator Mode”がSingle、Doubleのときと同様で、“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” (Program 8-1f)またはIFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”(Program 8-5a)が有効です。

Combination, Sequencerモード

ティンバー (Combination)/トラック (Sequencer)の各“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” (P8: Routing/IFX – Routingページ)で、ティンバー/トラックごとのSend1、2レベルを設定します。Programモードと同様に、“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”は“Bus (IFX/Output) Select”がL/RまたはOffのときに有効です。

このとき実際のセンド・レベルは、Programモードのオシレーター1、2それぞれで設定したセンド・レベル (P8: Routing/IFX – Routingページ)に、ここでのSend1、2を掛けたレベルとなります。

センド・レベル

例えば、プログラムのOSC1 “Send1 (to MFX1)”を127、“Send2 (to MFX2)”を064、OSC2 “Send1 (to MFX1)”を064、“Send2 (to MFX2)”を127、コンビネーションの“Send1 (MFX1)”を064、“Send2 (MFX2)”を127に設定したとき、コンビネーションでの実際のセンド・レベルは、次のようになります。

OSC1 Send1=127(100%)*064(50%)=064(50%)

OSC1 Send2=064(50%)*127(100%)=064(50%)

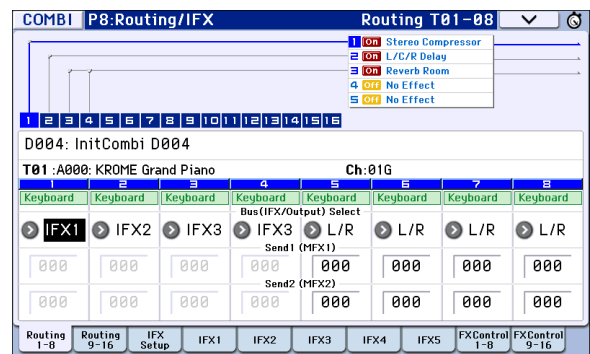
OSC2 Send1=064(50%)*064(50%)=032(25%)

OSC2 Send2=127(100%)*127(100%)=127(100%)

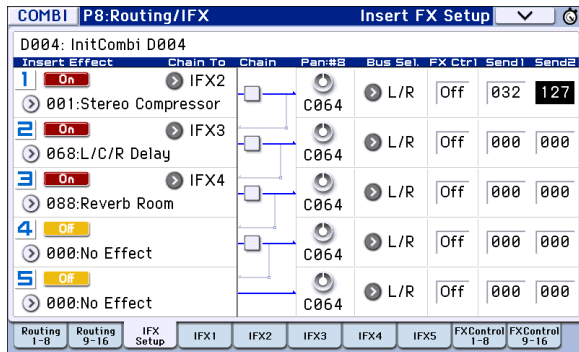
“Bus (IFX/Output) Select”をIFX1～5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

MIDI “Send1”はCC#93、“Send2”はCC#91の受信でコントロールします。ティンバー/トラックごとの“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”が有効なときは、そのティンバー/トラックの設定MIDIチャンネル、IFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”が有効な場合は、IFX1～5で設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

以下はCombinationモードでの例です。次図の“Bus (IFX/Output) Select”の設定により、ティンバー1はIFX1へ、ティンバー2はIFX2へ、ティンバー3、4はIFX3へ、ティンバー5～16はL/Rへ送っています。




この場合、ティンバー1のマスター・エフェクトへのセンド・レベルは、次図のIFX1:001:Stereo Compressor通過後の“Send1”、“Send2”で設定します (ここではそれぞれ032、127に設定しています。)同様にティンバー2はIFX2通過後の“Send1”、“Send2”で、ティンバー3、4はIFX3通過後の“Send1”、“Send2”でまとめて設定します。ティンバー5～8 (9～16はRouting T09-16ページで設定)は前図の“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”での設定が有効となります (このときセンド・レベルはプログラムでのオシレーター1、2ごとのSend1、2の設定とここでのSend1、2を掛けたレベルとなります)。



ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer)に、それぞれドラム・プログラムを選んでいるときは、“Bus (IFX/Output) Select”でDKitが有効になります。

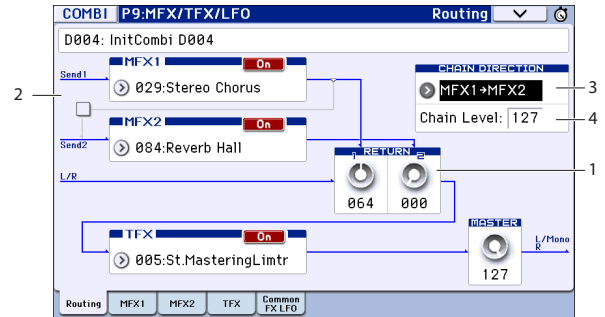
設定すると“Bus (IFX/Output) Select”(Global 5-5b)のキーごとの設定が有効になり、各ドラム・インストゥルメントごとのバスへ出力します。このときセンド・レベルはドラムキットのキーごとのSend1,2の設定とここでのSend1,2を掛けたレベルとなります。

ドラムキットの“Bus (IFX/Output) Select”でL/R, Offを選択しているときは、その他の場合(“Oscillator Mode” Single, Double)と同様に Program P8: Routing/IFX-Routing ページOSC1 “Send1 (to MFX1)”, “Send2 (to MFX2)” (Prog 8-1d)で設定したセンド・レベルに、ここでのSend1,2を掛けたレベルになります。IFX1~5に設定しているときは、設定しているインサート・エフェクト通過後の“Send1”, “Send2”で直接設定します。

 Mediaモードでは、エフェクトは直前に入っていたモードの設定になります。

ミキサー (Mixer)

センド・レベルを設定することによって、マスター・エフェクトへの入力レベルが決定します。各モードのP9: MFX/TFX/LFO-Routingページでは、出力レベル、マスター・エフェクト間のチェーン(シリーズ接続)を設定します。



1. Return1,2(リターン1,2)

マスター・エフェクトMFX1, MFX2からの出力をL/Rバスに戻す量を設定します。

MFX1,2で設定したエフェクトの“Wet/Dry”の左側の値(25:75のとき25%、Wetのとき100%、Dryのとき0%)がマスター・エフェクトの出力レベルです。“Wet/Dry”と“Return1”, “Return2”の値を掛けたレベルがL/Rバスへ送られます。そしてP8: Routing/IFX-Routing ページ“Bus (IFX/Output) Select” L/R,またはInsert FX Setupページ“Bus” L/Rの出力音とミックスされます。

例えば、MFX1の“Wet/Dry”が50:50(50%)、“Return1”が64(50%)の場合、エフェクト・レベルは25%となります。“Wet/Dry”がWet, “Return1”が127で100%となり、エフェクト最大レベルとなります。

2. Chainチェック・ボックス

チェックすると、MFX1, MFX2間がルーティングします。

前図の例ではMFX1:029: Stereo Chorusの出力がMFX2:084: Reverb Hallの入力に加算されます。

3. Chain Direction

“Chain”チェック・ボックスをチェックするとMFX1,2間をルーティングしますが、ここではその方向を設定します。ディスプレイ上でも接続の方向が確認できます。

4. Chain Level

MFX1,2をチェーンしているときの一方のMFXからもう一方のMFXへの信号レベルを設定します。

マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール

マスター・エフェクトも、インサート・エフェクトと同様にエフェクトの各種パラメーターをダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能によって、KROMEのコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

Programモード

グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールします。

Combination, Sequencerモード

Combination、Sequencerモードでは、MFX1、MFX2のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各 MFX1、2 ページの“Ch”(Control Channel)で設定します。Ch01～16、Gchから選択します。

Ch01～16: マスター・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)でコントロールする場合に設定します。通常Gchを選択します。

Note: Sequencerモードでは、エクスルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバック、エクスルーシブ・イベントを含んだトラックをエディットできるため、ソングのプレイバック中にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

トータル・エフェクト (TFX)

イン/アウト (In/Out)

トータル・エフェクト TFX の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry” の Dry (エフェクトをかけないダイレクト音) は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet (エフェクトをかけた音) は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Mono Mono Parallel

127: P4EQ // P4EQ — 171: BPM DI // BPM DI

(→ p.260「Mono Mono Parallel」参照)

000: No Effect を選択すると、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

各エフェクトの入出力のバリエーションは、273 ページからのブロック図左上に表記しています。

各モードの P9: IFX-Routing または MFX1、2 の各 On/Off ボタンを押すと、オン、オフが切り替わります。オフのときはエフェクトをバイパスします。000: No Effect と同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

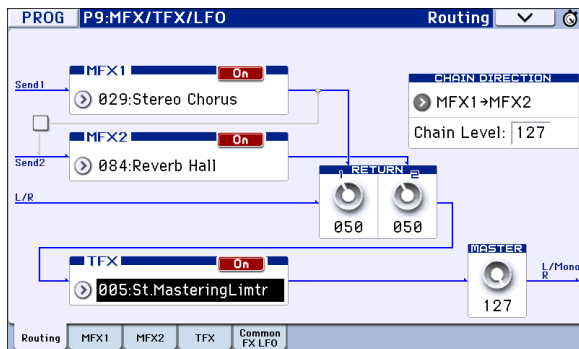
MIDI この On/Off ボタンの設定とは別に、MIDI コントロール・チェーンジ CC#95 を受信することで TFX をオフできます。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で元の設定に戻ります。また、“Effect Global SW” (Global 0-1b) でも同様に TFX をオフすることができます。グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト (172: St.Mltband Limiter ~ 193: Early Reflections) は、トータル・エフェクトでは使用できません。

ルーティング (Routing)

トータル・エフェクト TFX は、AUDIO OUTPUT L/MONO、R の出力直前にあります。1 系統 (TFX) が使用できます。



オシレーター (Program モード)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer) に設定する “Bus (IFX/Output) Select”、またはインサート通過後の “Bus (IFX/Output) Select” で、L/R に設定すると TFX を通過後に AUDIO OUTPUT L/MONO、R に出力されます。

MFX1、2 通過した音は TFX を通過後に、AUDIO OUTPUT L/MONO、R に出力されます。

ミキサー (Mixer)

MASTER (Master Volume)

トータル・エフェクト通過後の出力最終段のレベルを設定します。

トータル・エフェクトの MIDI によるコントロール

トータル・エフェクトも、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトと同様にエフェクトの各種パラメーターをダイナミック・モジュレーション (Dmod) 機能によって、KROME のコントローラーや外部 MIDI 機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

Program モード

グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

Combination, Sequencer モード

Combination, Sequencer モードでは、TFX のそれぞれのコントロール・チャンネルを、TFX ページの “Ch” (Control Channel) で設定します。Ch01 ~ 16、Gch から選択します。

Ch01 ~ 16: トータル・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に設定します。

Gch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールする場合に設定します。通常 Gch を選択します。

Note: Sequencer モードでは、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックをエディットできるため、ソングのプレイバック中にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

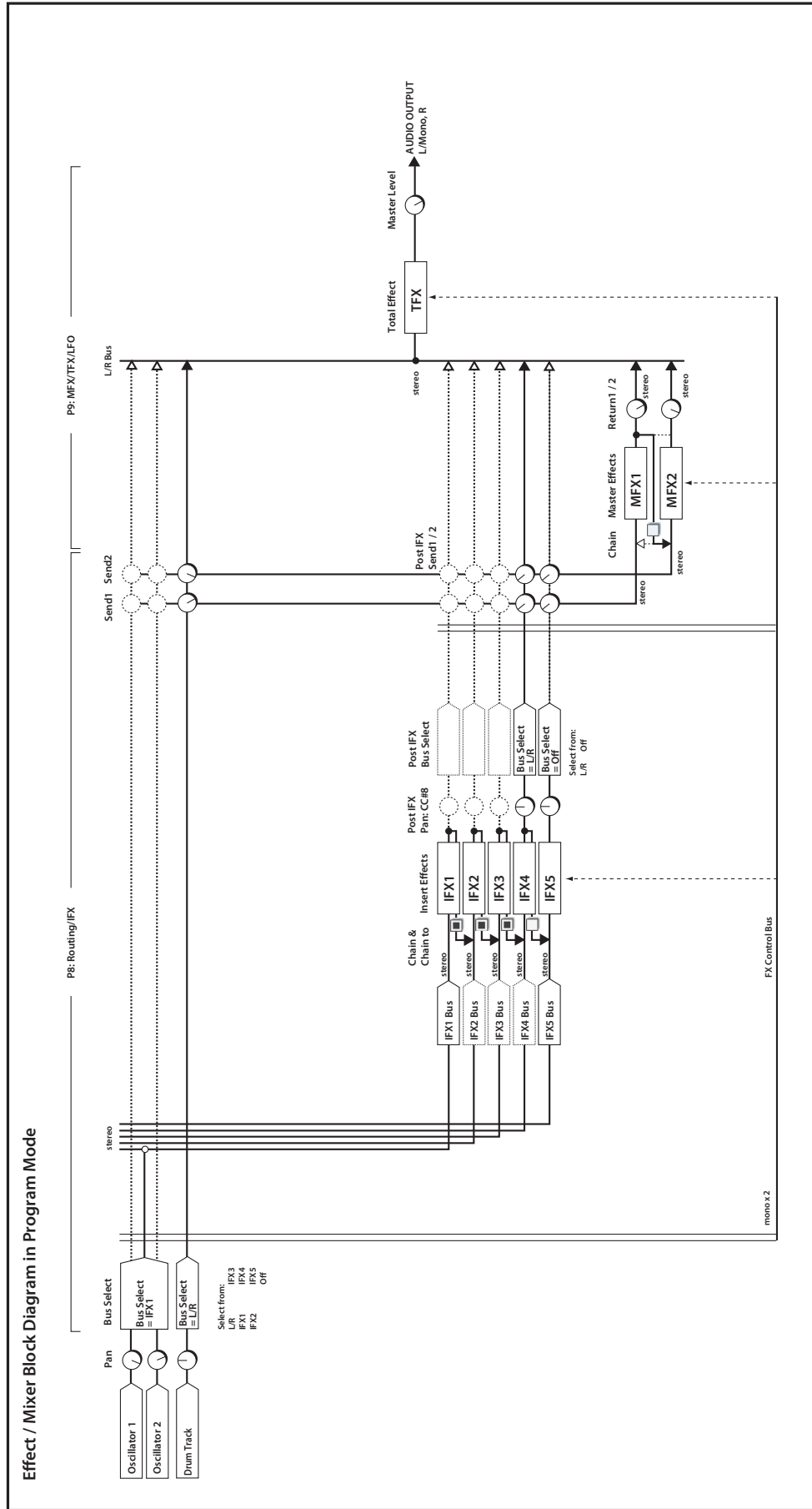
アウトプット

Main Output

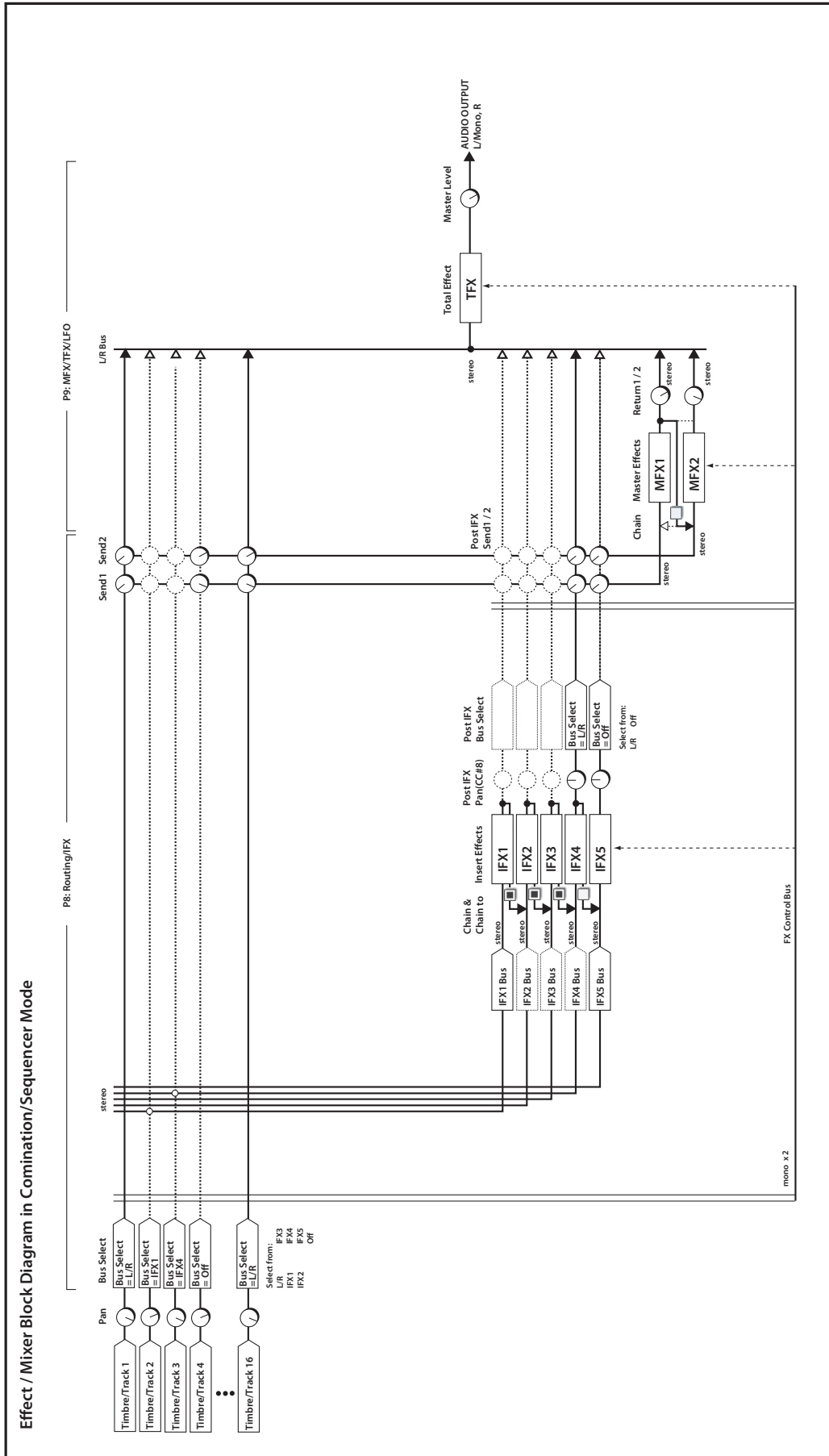
KROME のメイン出力 L/MONO、R は、AUDIO OUTPUT L/MONO、R 端子と、ヘッドホン端子から出力します。

Effect/Mixer Block Diagram

Program モード



Combination, Sequencer モード



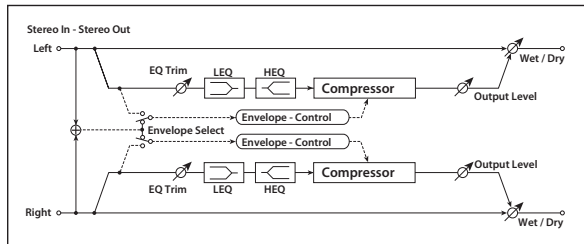
Dynamics (Dynamic)

000: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。インサート・エフェクト／トータル・エフェクトでは入力をそのまま出力し、マスター・エフェクトでは出力をミュートします。

001: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつづをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え	p.273	
b	Sensitivity	1...100	感度	p.273	
c	Attack	1...100	アタックの強さ	p.273	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル		
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低 / 中の選択		
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高 / 中の選択		
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン		
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン		
g	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.273	
	Src	Off...Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量		
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

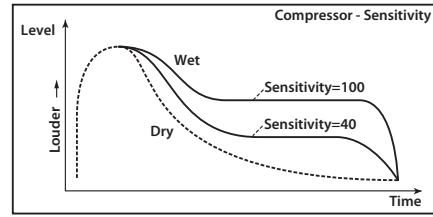
a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

b: Sensitivity

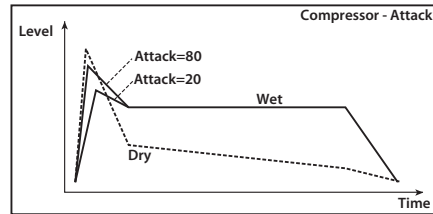
g: Output Level (Level)

“Sensitivity”は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity”を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level”で最終的な音量を調節します。



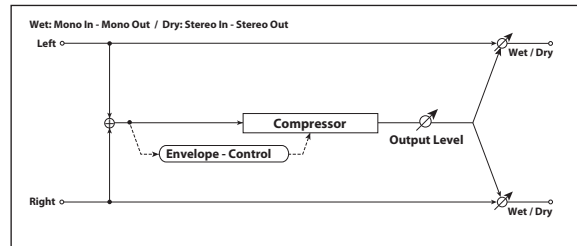
c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



002: Red Comp

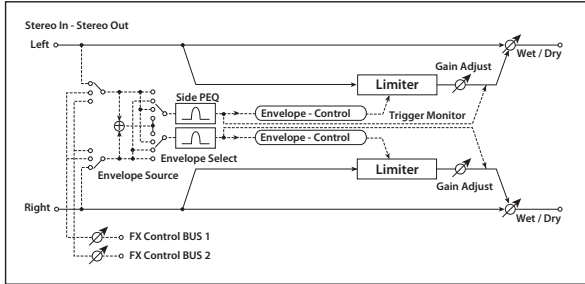
パーカッシブなクリーン・サウンドで人気の高いコンプレッサーのモデリングです。粒のそろったスムーズでクリーンなフレーズを弾きたいときや、リード・ギターにほんのわずかなサステインをかけたいときなどに最適です。80年代、90年代のポップスやファンクのリズムにもぴったりです。歌うようなメロなサステインも得られます。



a	Sensitivity	1...100	感度	p.273	
b	Attack	1...100	アタックの強さ	p.273	
c	Level	0...100	出力レベル	p.273	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量		
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

003: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号（リミッターの効き方をコントロールする）にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	入力信号をトリガーとして使用 / FX Control Bus1 を使用 / FX Control Bus2 を使用の選択	p.274
	FX Ctrl Trim	0..100	FX Control Bus 1/2 からのトリガー入力レベル	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロール / 独立の選択	p.274
c	Ratio	1.0 : 1.. 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.274
d	Threshold [dB]	-40..0	圧縮のかかるレベル	p.274
e	Attack	1..100	アタック・タイム	p.274
	Release	1..100	リリース・タイム	p.274
f	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38..+24	出力ゲイン	p.274
	Src	Off..Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63..+63	出力ゲインのモジュレーション量	
g	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	p.274
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力 / トリガー信号モニターの切り替え	p.274
h	Side PEQ Cutoff [Hz]	20..12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	p.274
	Q	0.5..10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	p.274
	Gain [dB]	-18.0..+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	p.274
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99.. 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off..Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100..+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Envelope Source

FX Control1/FX Control2を選択すると、FX Control Bus1/2の信号をトリガーとして使用することができます。

このエフェクトの前に接続したエフェクトを通さない音をトリガーとして使用したり、他のティンバー(Combination)やトラック(Sequence)をトリガーとしてリミッターをかける、といった応用が可能です(→p.258 “FX Control Bus”参照)。

b: Envelope Select

L/R Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only)にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。

L/R Individuallyにすると、左右独立して動作します。

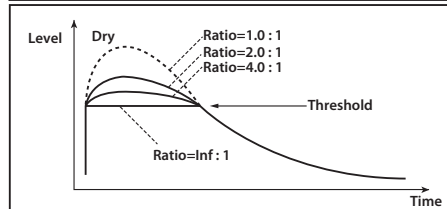
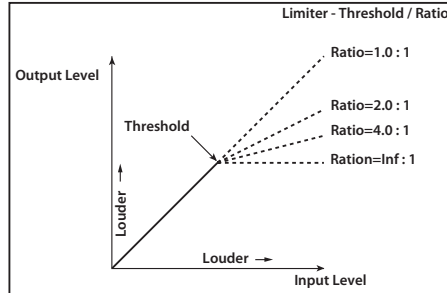
c: Ratio

d: Threshold [dB]

f: Gain Adjust [dB]

“Ratio”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

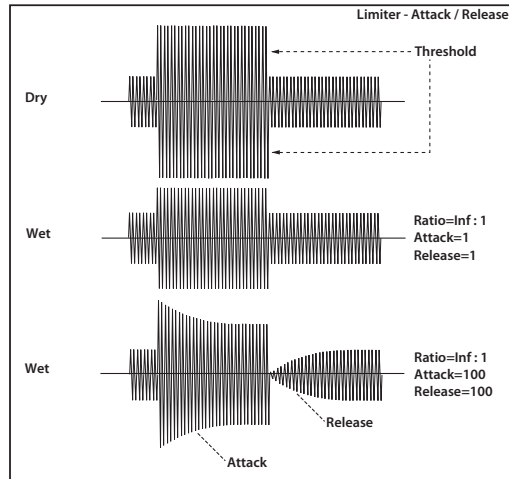
リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust”で調節してください。



e: Attack

e: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



g: Trigger Monitor

これをOnにすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。

通常はOffにしておきます。

g: Side PEQ Insert

h: Side PEQ Cutoff [Hz]

h: Q

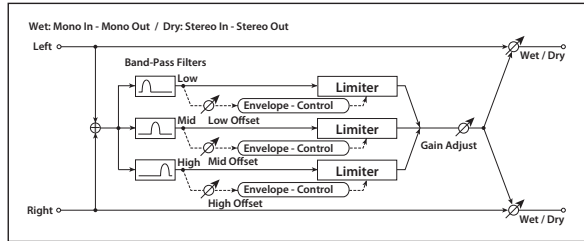
h: Gain [dB]

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。

リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

004: Multiband Limiter

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調節できます。



a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf: 1	信号の圧縮比	p.274	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.274	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	p.274	
d	Release	1...100	リリース・タイム	p.274	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	p.275	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	p.275	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	p.275	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	p.274	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース		
i	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量		
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D-mod
j	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

e: Low Offset [dB]

f: Mid Offset [dB]

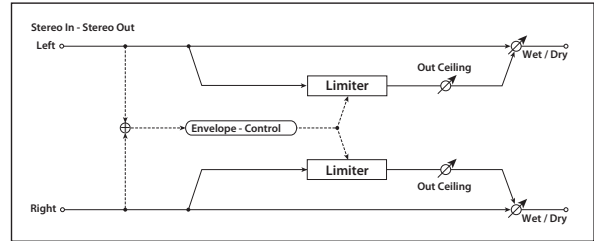
g: High Offset [dB]

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset”によって高域のトリガー信号のレベルを下げて“Threshold”レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

005: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

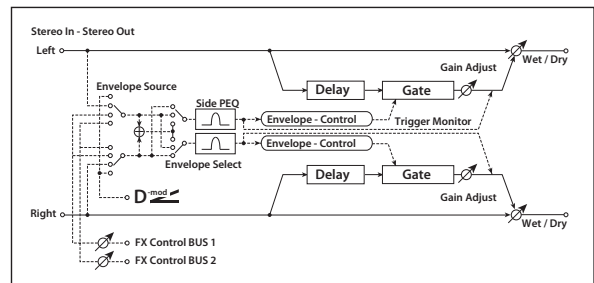
楽曲のマスターリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



a	Threshold [dB]	-30.0...0.0	圧縮のかかるレベル	p.274	
b	Out Ceiling [dB]	-30.0...0.0	出力ゲイン		
c	Release [msec]	0.50...1000.0	リリース・タイム	p.274	
d	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

006: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。



a	Envelope Source	D-mod, Input, FX Control 1, FX Control 2	D-mod コントロールする/入力信号をトリガーとして使用/FX Control Bus1 を使用/FX Control Bus2 を使用の選択	p.274	
	Fx Ctrl Trim	0...100	FX Control Bus 1/2 からのトリガー入力レベル		
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロールの選択	p.274	
	Src	Off...Tempo	Envelope Src=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース		D-mod
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	p.276	
	Polarity	+,-	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	p.276	
d	Attack	1...100	アタック・タイム	p.276	
	Release	1...100	リリース・タイム	p.276	
e	Delay Time [msec]	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム	p.276	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	p.274	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	p.274	

g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数 p.274	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅 p.274	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン p.274	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

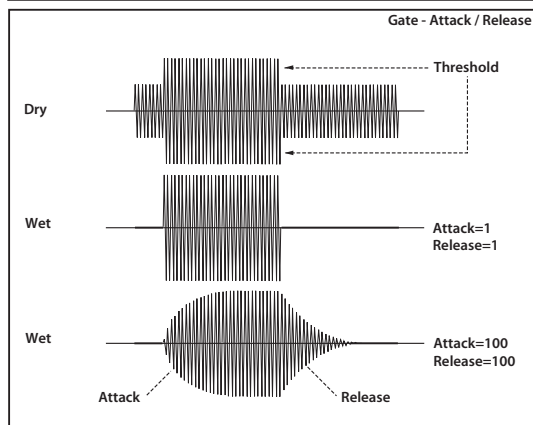
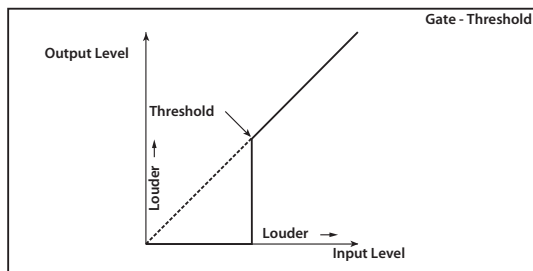
c: Threshold

d: Attack

d: Release

“Threshold” は、“Envelope Select” がL/R Mix、L OnlyまたはR Onlyのときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release”は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



c: Polarity

ゲート・オン/オフの動作が反転します。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

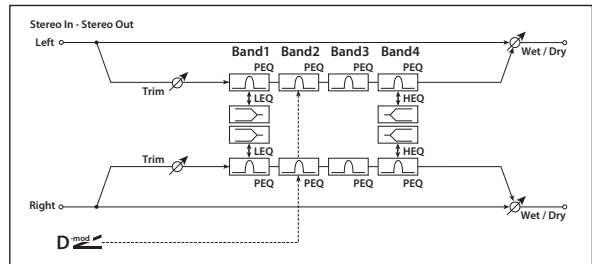
e: Delay Time [msec]

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

EQ and Filters (EQ/Filter)

007: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。

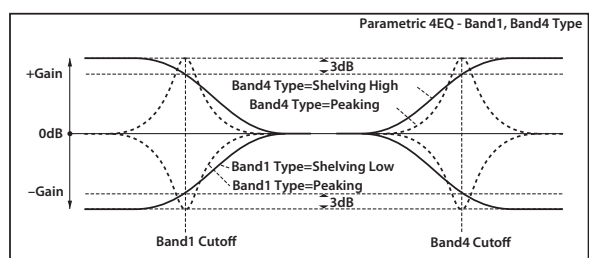


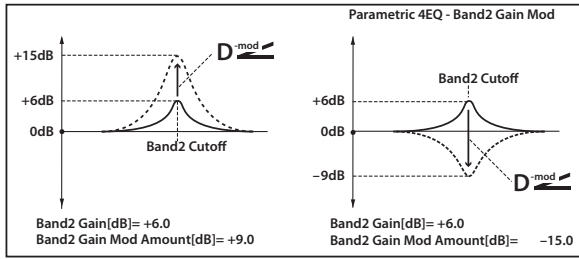
a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ	p.276
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ	p.276
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	p.277
	Amt [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲインのモジュレーション量	p.277
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン	D mod
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...10.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン	D mod
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Band1 Type

c: Band4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。





e, f, g, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

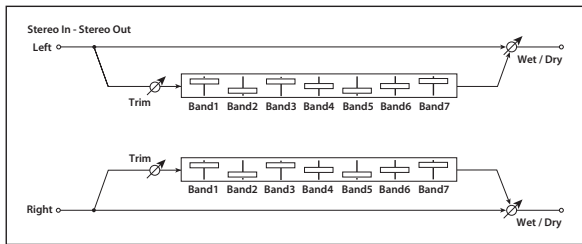
d: Band2 Dynamic Gain Src

d: Amt [dB]

バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

008: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



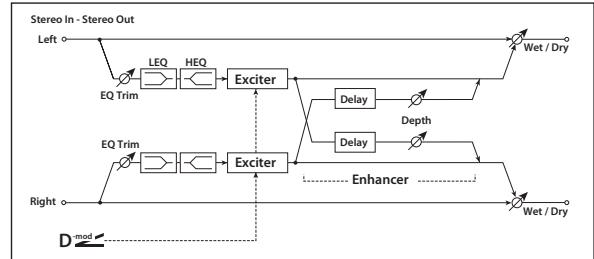
a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択 p.277	
b	Trim	0...100	入力レベル	
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン	
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン	
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン	
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン	
g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0	バンド5のゲイン	
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0	バンド6のゲイン	
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0	バンド7のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示されます。3つのGraphic 7-Band EQを直列にし、それぞれを7:Low、9:Mid、11:Highにすると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

009: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.277	D-mod
	Src	Off...Tempo	エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エキサイター効果の深さのモジュレーション量	
b	Emphasis Frequency	0...70	エキサイターが強調する周波数 p.277	D-mod
	Src	Off...Tempo	強調する周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-70...+70	強調する周波数のモジュレーション量	
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム p.277	
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム p.277	
e	Enhancer Depth	0...100	エンハンサー効果の深さ	D-mod
	Src	Off...Tempo	エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

b: Emphasis Frequency

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

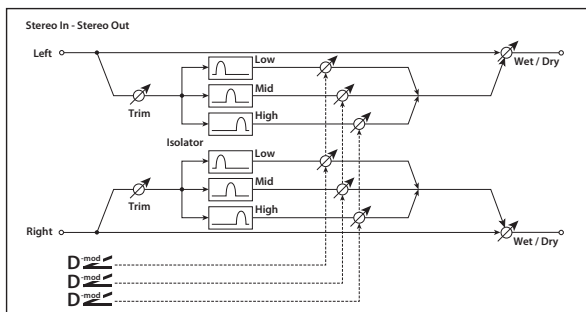
c: Enhancer Delay L [msec]

d: Enhancer Delay R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

010: Stereo Isolator

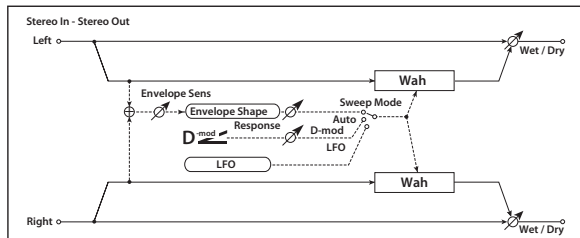
入力信号を低域 / 中域 / 高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムスのキック、スネアー、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Low/Mid [Hz]	100...500	低域 / 中域の帯域分割周波数	
c	Mid/High [Hz]	2000...6000	中域 / 高域の帯域分割周波数	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59...+12	低域のゲイン	
	Src	Off...Tempo	低域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	低域ゲインのモジュレーション量	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59...+12	中域のゲイン	
	Src	Off...Tempo	中域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	中域ゲインのモジュレーション量	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59...+12	高域のゲイン	
	Src	Off...Tempo	高域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	高域ゲインのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

011: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。

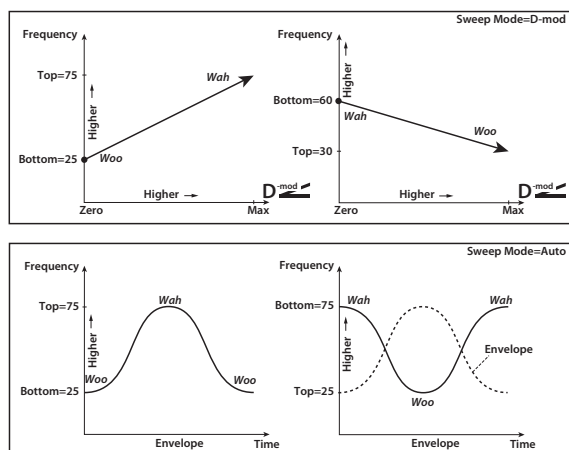


a	Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	p.278	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	p.278	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	p.279	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース		
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ		
c	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	p.279	
	Envelope Shape	-100...+100	オート・ワウのスweepカーブ	p.279	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.279	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.279	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択	p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279	
g	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)		
h	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン / オフ		
	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル		
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース		
i	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量		
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量			

a: Frequency Bottom

a: Frequency Top

ワウ・フィルターのスweep幅と方向は、“Frequency Bottom” と “Frequency Top” の値によって決まります。

**b: Sweep Mode**

ワウのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode”をAutoにすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラブなどの音でたびたび使われます。

“Sweep Mode”をD-modにすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

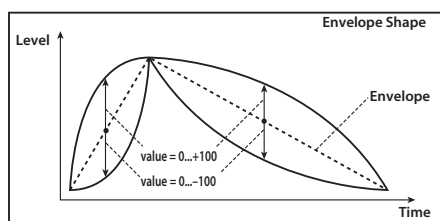
“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって周期的にスイープします。

c: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。

**d: LFO Frequency [Hz]****e: MIDI Sync**

LFOのスピードは、“MIDI/Tempo Sync”をOffにすると“LFO Frequency”の設定に、“MIDI/Tempo Sync”をOnにすると“BPM”、“Base Note”、“Times”の設定に従います。

e: BPM**e: Base Note****e: Times**

“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Base Note”で選んだ音符(♩、♪、♫)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの一周期として設定します。

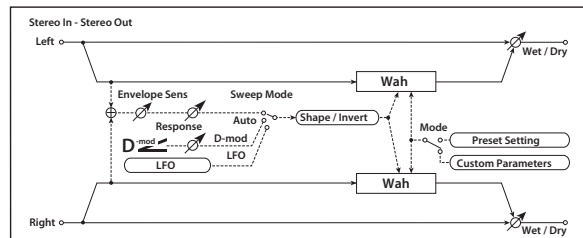
f: LFO Type**f: Common LFO Offset [deg]**

“Type”をCommon1またはCommon2にすると、このエフェクト内のLFOではなく、Common FX LFOを使用してモジュレーションをかけます。複数のエフェクトが同じLFOを使うことができるので、様々なモジュレーション・エフェクトを同時にかけたい場合などに有効です。

“Common LFO Offset”ではCommon FX LFOに対しての位相差を設定します(→p.257 “Common FX LFO”参照)。

012: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



	Mode	Preset, Custom	プリセット / カスタム設定の選択	
a	Shape	-100...+100	スイープのカーブ	p.280
	Invert	Off, On	スイープ方向の反転 / 非反転	
b	Frequency Bottom	0...100	Mode=Custom 時のワウの中心周波数の下限	p.280
	Frequency Top	0...100	Mode=Custom 時のワウの中心周波数の上限	p.280
c	Resonance Bottom	0...100	Mode=Custom 時のレゾナンス量(共振の強さ)の下限	p.280
	Resonance Top	0...100	Mode=Custom 時のレゾナンス量(共振の強さ)の上限	p.280
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFOによるコントロールの切り替え	p.279
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
	Manual	0...100	Sweep Mode=D-mod、Src=Off のときの中心周波数	
e	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.279
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
g	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.279
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.279
h	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択	p.279
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279
i	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Shape

ワウのスイープ・カーブを設定します。オート・ワウ/モジュレーション・ソース /LFOによるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

a: Mode

b: Frequency Bottom

b: Frequency Top

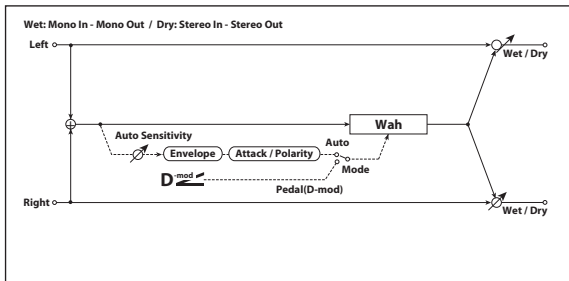
c: Resonance Bottom

c: Resonance Top

Mode=Presetで、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Topは内部的に固定された値が使われるので、これらの設定値は無視されます。Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Topの設定値はMode=Customのときに有効になります。

013: VOX Wah

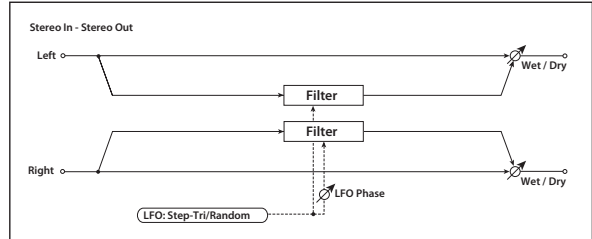
伝統のVOX ワウ・ペダル V847、V848 Clyde McCoy をモデリングしました。喉から絞り出すような独特のトーンにより、多くのプロ・ミュージシャンの人気の的となったペダルです。



a	Type	V847, V848	モデルの選択	
b	Open	1...100	ワウを開いたときの音色を調整	
c	Close	1...100	ワウを閉じたときの音色を調整	
d	Mode	Pedal, Auto	ペダル・ワウ、オート・ワウの切り換え	
e	Pedal Source	Off...Tempo	ペダル・ワウを動かすモジュレーション・ソース	D ^{mod}
f	Pedal Manual	1...100	ペダル・ワウでモジュレーション・ソースを動かさないときの中心周波数。	
g	Auto Sensitivity	0...100	オート・ワウの感度	
h	Auto Polarity	Up, Down	オート・ワウのスイープの非反転、反転の切り換え	
i	Auto Attack	1...100	オート・ワウの立ち上がりのスピード	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

014: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

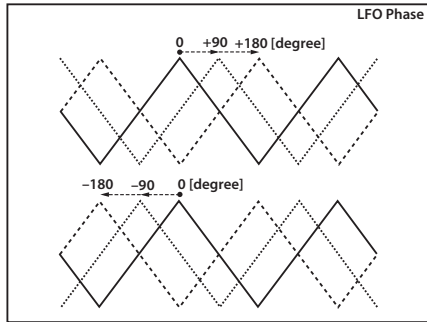
ステレオ・タイプのバンドパス・フィルタに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルタ発振による特殊効果音が作り出せます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形	p.281	
	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.281	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.281	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース		
c	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
	LFO Step Frequency [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	p.281	D ^{mod}
d	Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量		
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279	A9
e	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.281	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.281	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.281	
f	Step Base Note		LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	p.281	A9
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	p.281	
g	LFO Type (Step)	Individual, Common1, Common2	LFO ステップ・スピードの LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択	p.279	Common
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279	
h	Manual	0...100	フィルタの中心周波数		D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	フィルタの中心周波数のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フィルタの中心周波数のモジュレーション量		
i	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)		
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.281	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

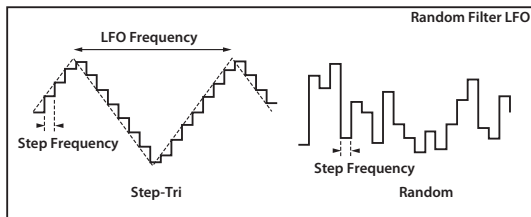
a: LFO Phase [deg]

LFOの位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。

**a: LFO Waveform****b: LFO Frequency [Hz]****c: LFO Step Frequency [Hz]**

“LFO Waveform”をStep-Triにすると、LFOは階段状の三角波になります。“LFO Frequency”はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“LFO Step Frequency”を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“LFO Waveform”をRandomにすると、“LFO Step Frequency”がランダムLFOの周期になります。

**d: BPM****e: Step Base Note****e: Times**

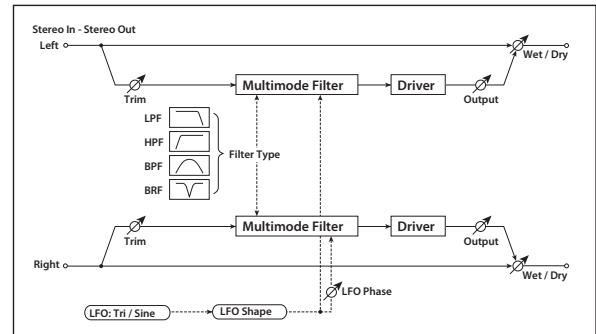
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Step Base Note”で選んだ音符(♪ ~ ♩)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

i: Wet/Dry

—Wet—1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出します。

015: Multi Mode Filter (Stereo Multi Mode Filter)

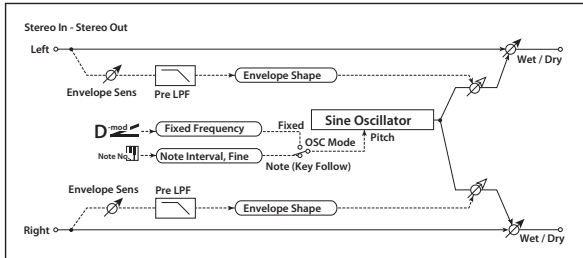
ローパス/ハイパス/バンドパス/バンドリジェクトの4つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。



a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	フィルター・タイプの選択	
	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cutoff	0...100	カットオフ周波数 (中心周波数)	
	Src	Off...Tempo	カットオフ周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	カットオフ周波数のモジュレーション量	
c	Resonance	0...100	レゾナンス量	
	Src	Off...Tempo	レゾナンス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	レゾナンス量のモジュレーション量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	Phase [deg]	-180...+180	左右のLFOの位相差	p.281
	Depth	0...100	LFOによるカットオフ周波数変調の深さ	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.281
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択 / テンポの指定	p.279
	Base Note	♪, ♩	LFO スピードを指定する音符の種類	p.279
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.279
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2の選択	p.279
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279
h	Drive SW	Off, On	フィルターでの歪みのオン / オフ	
	Output Level	0...100	出力レベル	
i	Drive Gain	0...100	歪み具合	
	Low Boost	0...100	低域の増幅量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

016: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胸鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	オシレーター周波数のノート・ナンバー追従 / 固定の切り替え p.282	
b	Note Interval	-48...0	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差 p.282	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整 p.282	
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-80...+80	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
d	Envelope Pre LPF	1...100	重低音を付加する周波数上限 p.282	
e	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度	
	Envelope Shape	-100...+100	オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: OSC Mode

b: Note Interval

b: Note Fine

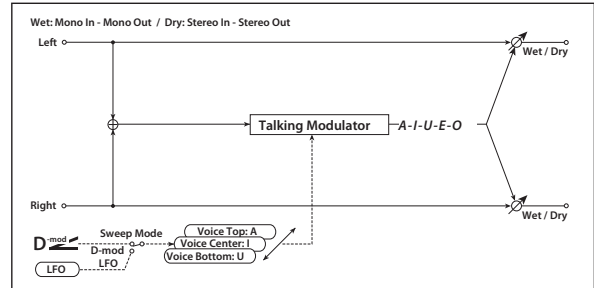
“OSC Mode”では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode”をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine”では、セント単位での微調整が可能です。

d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しないでいいときに、この値を調節します。

017: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	モジュレーション・ソースによるコントロール / LFOによるコントロールの切り替え	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール	
	Src	Off...Tempo	声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音 p.282	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音 p.282	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音 p.282	
f	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さ p.283	
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強さ p.283	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.279	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
h	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
i	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.279	
	Com LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Voice Top

d: Voice Center

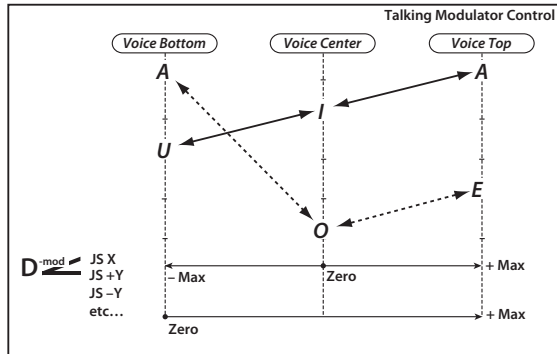
e: Voice Bottom

声の母音をコントローラーの上端、中央、下端に割り当てます。

例: “Voice Top”をA, “Voice Center”をI, “Voice Bottom”をUに設定した場合。

“Sweep Mode”がD-modで、モジュレーション・ソースにJS Xを選んでいるとき、ジョイスティックの右端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。

“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



f: Formant Shift

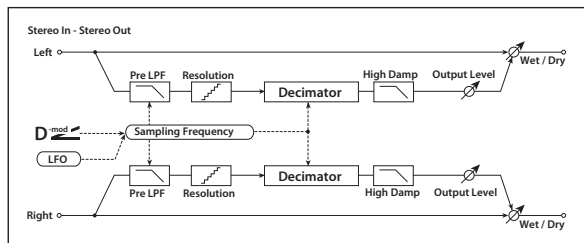
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

f: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

018: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	p.283	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合		
b	Sampling Frequency [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数		D-mod
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソース		
	Amt	-48.00k...+48.00k	サンプリング周波数のモジュレーション量		
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード		D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え		
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定		
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類		
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数		

e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.279	Common
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279	
f	Depth	0...100	サンプリング周波数の LFO 変調の深さ		D-mod
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション量		
g	Resolution	4...24	データのビット長	p.283	
h	Output Level	0...100	出力レベル	p.283	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量		
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF”をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Frequency”を3kHz程度に設定しておいて“Pre LPF”をOffにすると、リング・モジュレーターのようなサウンドになります。

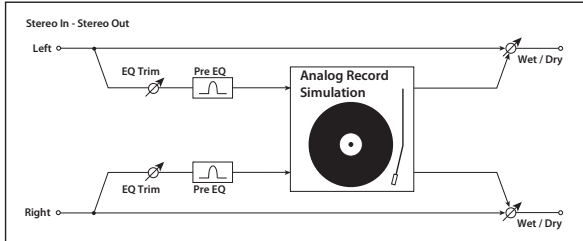
g: Resolution

h: Output Level

“Resolution”の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので“Output Level”で調節してください。

019: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	レコードの回転数	
b	Flutter	0..100	変調の深さ	p.284
c	Noise Density	0..100	ノイズの密度	
	Noise Tone	0..100	ノイズの音質	
d	Noise Level	0..100	ノイズの音量	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ノイズの音量のモジュレーション量	
e	Click Level	0..100	クリック・ノイズの音量	p.284 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	
f	EQ Trim	0..100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre EQ Cutoff [Hz]	300...10.00k	イコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	イコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

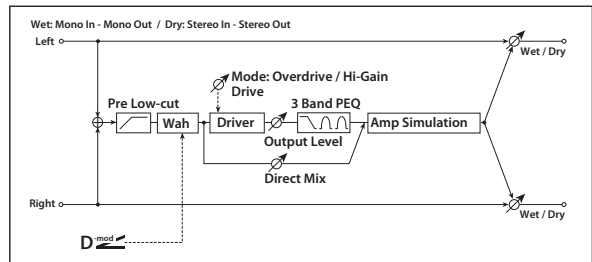
e: Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)

020: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、3バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	p.285	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース		
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	p.285	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	p.285	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	p.285	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え		
d	Drive	1..100	歪み具合	p.285	
	Pre Low-cut	0..10	ディストーションの入力での低域カット量	p.285	
	Output Level	0..50	出力レベル	p.285	D^{mod}
e	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量		
	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数		
f	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン		
	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	p.277	
g	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン		
	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	p.277	
h	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン		
	Direct Mix	0..50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量		
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ		
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Wah

ワウのオン/オフを切り替えます。

a: Sw

モジュレーション・ソースによるワウのオン/オフの切り替え方を選択します。

“Sw”をMomentにすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンになります。

一方、“Sw”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオン/オフします。

b: Wah Sweep Range

b: Wah Sweep Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。-の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は“Wah Sweep Src”で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

d: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

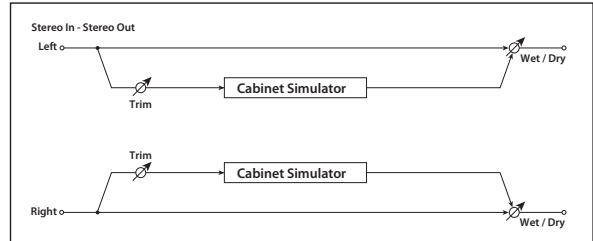
d: Drive

e: Output Level (Level)

歪み具合は、入力信号自体の大きさと“Drive”の設定で決まります。“Drive”を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level”で音量を調節します。また、“Output Level”は、3-Band EQへの入力レベルになります。3-Band EQでクリップが発生する場合は“Output Level”を調節してください。

021: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

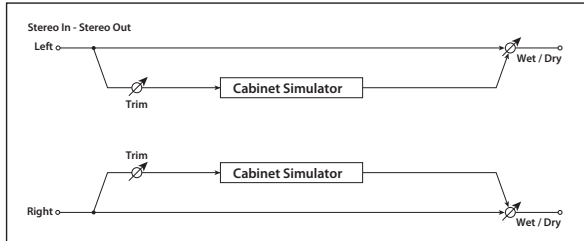
ギター・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Type	TWEED - 1x12	12 インチ x1 のスピーカー、オープン・バックのブルーギーな特性を持つキャビネット	
		TWEED - 4x10	10 インチ x 4 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x10	10 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x12	12 インチ x2 のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット	
		VOX AC15 - 1x12	12 インチ x 1 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15 のキャビネット	
		VOX AC30 - 2x12	12 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30 のキャビネット	
		VOX AD412 - 4x12	12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412 のキャビネット	
		UK H30 - 4x12	30W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット	
	UK T75 - 4x12	75W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット		
	US V30 - 4x12	30W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット		
c	Air	0...100	マイク位置の設定	
d	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

022: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

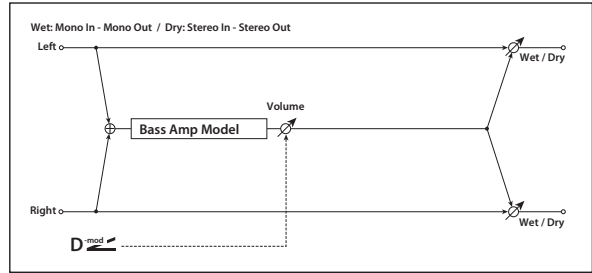
ベース・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cabinet Type	LA - 4x10	10 インチ x 4 のスピーカー、LA サウンドのキャビネット	
		MODERN - 4x10	10 インチ x 4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット	
		METAL - 4x10	10 インチ x 4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル	
		CLASSIC - 8x10	10 インチ x 8 のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK - 4x12	12 インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット	
		STUDIO - 1x15	15 インチ x 1 のスピーカー、STUDIO コンボ・キャビネット	
		JAZZ - 1x15	15 インチ x 1 のスピーカー、JAZZ コンボ・キャビネット	
		VOX AC100 - 2x15	15 インチ x 2 のスピーカー、VOX AC100 用キャビネット	
		US - 2x15	15 インチ x 2 のスピーカー、US 製キャビネット	
		UK - 4x15	15 インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット	
c	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

023: Bass Amp Model

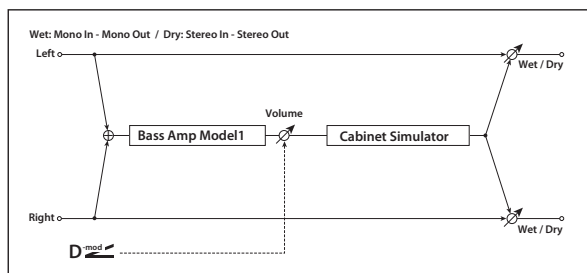
ベース・アンプのシミュレーションです。



a	Amplifier Type	LA STUDIO	LA サウンドの代表的なアンプ	
		JAZZ COMBO	JAZZ ベーシストに愛用されているコンボ・アンプ	
		GOLD PANEL	ゴールドのパネルが目を引く、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ	
		SCOOPED	80 年代サウンドの代表的なアンプ	
		VALVE2	ロックに最適な真空管アンプ	
		VALVE	ULTRA LO スイッチを ON にした真空管アンプ	
b	Volume	0...100	出力レベル	
		Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース
		Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量
c	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル	
d	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル	
	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定	
e	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル	
f	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

024: Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)

ベース・アンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amplifier Type	LA STUDIO, JAZZ COMBO, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	アンプの選択	p.286	
b	Volume	0...100	出力レベル		D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量		
c	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル		
d	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル		
	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定		
e	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル		
f	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)		
g	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ		
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択	p.286	
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D ^{mod}
i	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

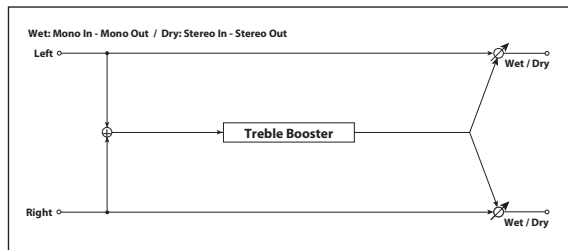
a: Amp Type
h: Cabinet Type
推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ COMBO	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

Note: エフェクト・プリセット機能を使って、任意の組み合わせをプリセットしておくとう便利です。(→p.63)

025: Treble Booster

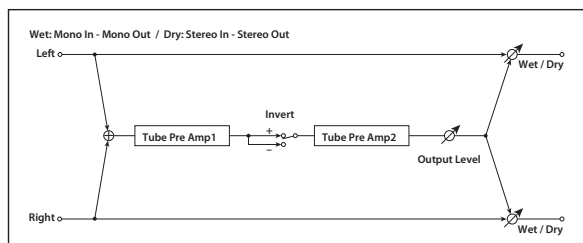
VOX AC30を使うことを想定してデザインされたVOX VBM-1ギター・アンプに内蔵されているトレブル・ブースターのモデリングです。オーバー・ドライブ・サウンドに「クランチ感」を加えます。



a	Drive	1...100	ドライブ	p.285	
	Level	0...100	レベル	p.285	
	Tone	1...100	トーン		
b	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

026: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

2 段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ 2 本の真空管を個別に設定できます。真空管の持つ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。

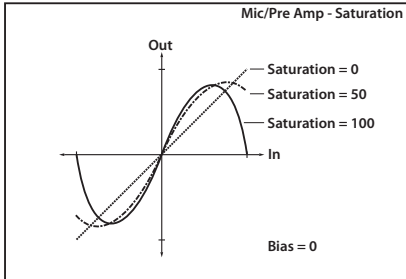


a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	1 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定		
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	1 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定		
b	Tube1 Gain [dB]	-24.0...+24.0	1 段目の入力ゲイン		
	Saturation [%]	0...100	1 段目の入出力特性の設定	p.288	
c	Tube1 Bias	0...100	1 段目のバイアス電圧の設定	p.288	
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	位相反転のオン/オフ	p.288	
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	2 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定		
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	2 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定		
f	Tube2 Gain [dB]	-24.0...+24.0	2 段目の入力ゲイン		
	Saturation [%]	0...100	2 段目の入出力特性の設定	p.288	
g	Tube2 Bias	0...100	2 段目のバイアス電圧の設定	p.288	
h	Tube2 Output Level [dB]	-48.0...+0.0	出力レベル		

i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

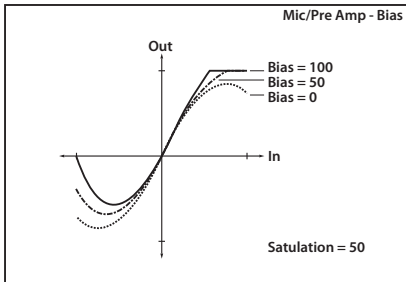
b, f: Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



c: Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。

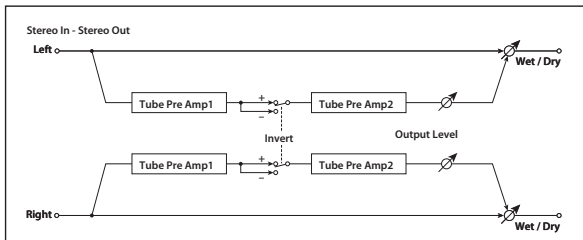


d: Tube1 Phase

Wet Invertに設定すると、1段目と2段目の間で信号の位相を反転します。2段目では、反転した信号に対して“Bias”がかかるため音色が変化します。

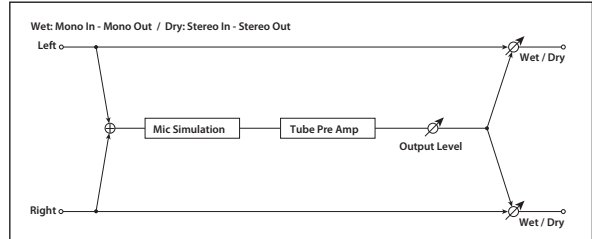
027: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです。(→ p.287、023: Tube PreAmp Modeling 参照)



028: Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。



a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	マイクの種類を選択	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	マイク・セッティング / 距離の設定 p.288	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	高域カット・フィルターの周波数設定	
d	Tube Gain [dB]	-24.0...+24.0	真空管プリアンプの入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	真空管プリアンプの入出力特性の設定 p.288	
e	Tube Bias	0...100	真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定 p.288	
f	Tube Output Level [dB]	-48.0...+0.0	真空管プリアンプの出力レベル	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

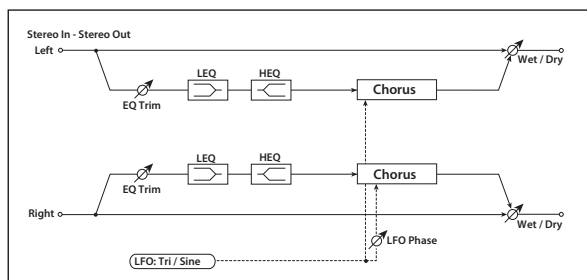
b: Mic Position

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。Closeで最も近く、Farで最も遠くなります。

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)

029: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.281	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.281	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
e	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム p.289	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム p.289	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
g	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
h	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
i	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
j	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

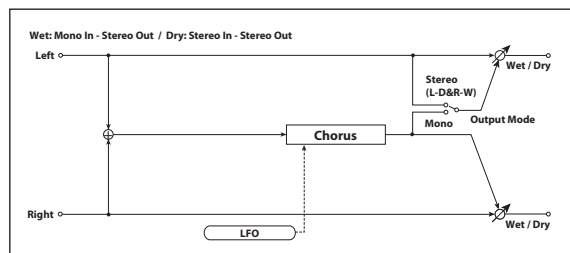
e: L Pre Delay [msec]

e: R Pre Delay [msec]

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

030: Vintage Chorus

コーラスとビブラートの2つのモードを持ち、ギター・アンプに内蔵されていることで有名なコーラスのモデリングです。コーラスとビブラートの切り替えはありませんが、“Speed”と“Depth”でどちらかのサウンドを作り出すことができ、実物よりも多彩な音色調整が可能です。



a	Speed [Hz]	0.10...10.0	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	モジュレーションの深さ	
	Src	Off...Tempo	モジュレーションの深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	モジュレーションの深さのモジュレーション量	
c	Manual	1...100	スイープの中心周波数	
d	Output Mode	0, 1	出力モード 0: Mono 1: ST (L-D&R-W)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: Wet/Dry

d: Output Mode

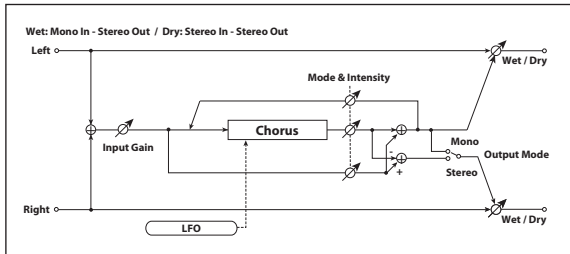
マスター・エフェクトでは、“Wet/Dry”でエフェクト音の出力レベルを調整します。

“Output Mode”がMonoの時、L,Rからは同じビブラート効果が出力されます。“Wet/Dry”の設定によりダイレクト音とミックスされることでコーラス効果が得られます。Wetに設定して、ダイレクト音とミックスしない設定にすると、ビブラート効果が得られます。

“Output Mode”がST(L-D&R-W)の時、Lにダイレクト音、Rにエフェクト音が定位して出力します。“Wet/Dry”の設定により、ダイレクト音とミックスされることで、Rチャンネルのみコーラス効果が得られ左右に広がったステレオ効果があります。また、Wetに設定して、ダイレクト音とエフェクト音を左右振り分けてステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされ、クリアな広がりをもったコーラス効果が得られます。

031: Black Chorus

デンマーク製のステレオ・コーラス+ピッチ・モジュレーター & フランジャーをモデルにしています。本来はギター用エフェクトですが、多くのキーボード・プレイヤーが効果を認めて使用しています。エレクトリック・ピアノで、独特のトーンを実現できます。



a	Speed [Hz]	0.10...10.0	LFO スピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Intensity	1...100	モジュレーションの強さ。	
c	Mode	0..2	モード 0: Chorus 1: Pitch Mod (Pitch Modulation) 2: Flanger	
d	Width	0..100	LFO 変調の深さ	
e	Input Gain	1...100	入力ゲイン	
f	Output Mode	Mono, Stereo	出力モード	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Mode

b: Intensity

“Intensity” の値を大きくすると、モジュレーション効果が強くなります。エフェクト、ダイレクト、フィードバックの値をコントロールします。“Mode” の設定によりコントロールする値は異なります。

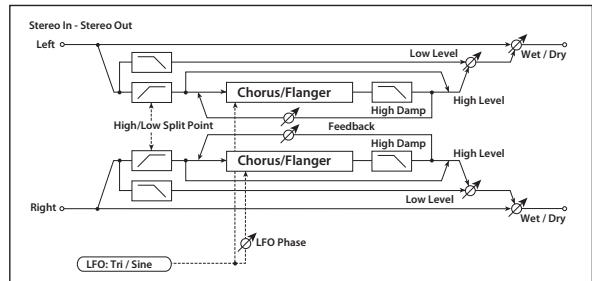
032: EP Chorus

このエフェクトは、初期の改造タイム・ピアノに内蔵されていたコーラス・エフェクトにヒントを得て開発したものです。

a	Speed [Hz]	0.10...10.00	コーラス・エフェクトの LFO 周期を調整します。デフォルト値は 1.96Hz です。	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	“Speed” に対するモジュレーション・ソース	
	Amt	-10.00...+10.00	“Speed” に対するモジュレーションの深さと方向 (+/-) を調整します。	
b	Depth	000...100	LFO モジュレーションの深さを調整します。デフォルト値は 55 です。	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	“Depth” に対するモジュレーション・ソースを選択します。	
	Amt	-100...+100	“Depth” に対するモジュレーションの深さと方向 (+/-) を調整します。	
c	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音 (Wet) と原音 (Dry) のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	“Wet/Dry” に対するモジュレーション・ソースを選択します。	
	Amt	-100...+100	“Wet/Dry” に対するモジュレーションの深さと方向 (+/-) を調整します。	

033: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.281
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.279 D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279 A ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.279
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.279
d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択	p.279 A ^{common}
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279
e	Pre Delay [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
g	High/Low Split Point	1...100	低域 / 高域を分割する周波数	p.290
h	Feedback	-100...+100	コーラス・ブロックのフィードバック量	p.290
	High Damp [%]	0...100	コーラス・ブロックの高域の減衰量	
i	Low Level	0...100	低域の出力レベル	
	High Level	0...100	高域 (コーラス) の出力レベル	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

g: High/Low Split Point

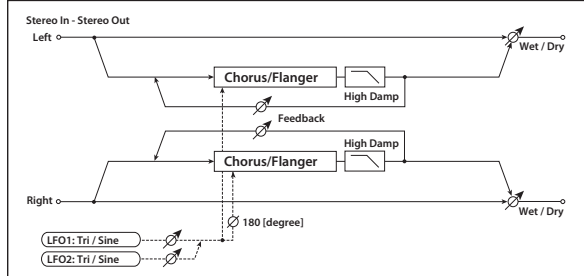
高域/低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

h: Feedback

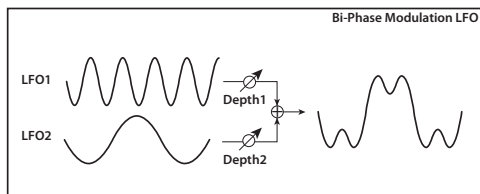
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

034: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なる LFO を加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つの LFO は Frequency と Depth を別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気でのモジュレーションが可能です。

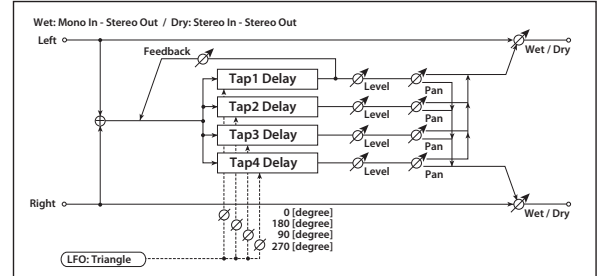


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1 波形	
	LFO2 Waveform	Triangle, Sine	LFO2 波形	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	左右の LFO の位相差の切り替え	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO1 スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース	
c	LFO1 Amt	-30.00...+30.00	LFO1 スピードのモジュレーション量	
	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO2 スピード	
d	LFO2 Amt	-30.00...+30.00	LFO2 スピードのモジュレーション量	
	LFO1 Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.279	
e	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	LFO1 Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
	LFO2 Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.279	
f	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	LFO2 Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
	Depth1	0...100	LFO1 変調の深さ	
g	Src	Off...Tempo	LFO1、2 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO1 変調の深さのモジュレーション量	
	Depth2	0...100	LFO2 変調の深さ	
h	Amt	-100...+100	LFO2 変調の深さのモジュレーション量	
	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム p.289	
i	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム p.289	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.290	
j	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
k	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



035: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

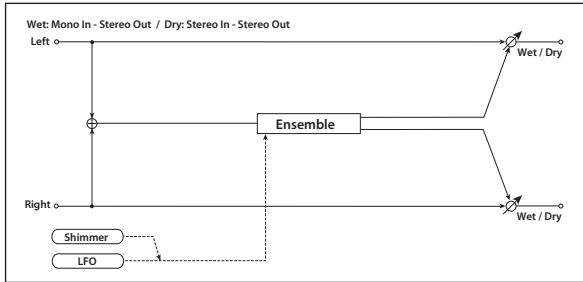
LFO 位相の異なる 4 個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
c	Tap1 (000) [msec]	0...1000	タップ 1 (LFO 位相=0度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 1 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ 1 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ 1 のステレオ定位	
d	Tap2 (180) [msec]	0...1000	タップ 2 (LFO 位相=180度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 2 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ 2 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ 2 のステレオ定位	
e	Tap3 (090) [msec]	0...1000	タップ 3 (LFO 位相=90度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 3 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ 3 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ 3 のステレオ定位	
f	Tap4 (270) [msec]	0...1000	タップ 4 (LFO 位相=270度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 4 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ 4 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ 4 のステレオ定位	
g	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

036: Ensemble

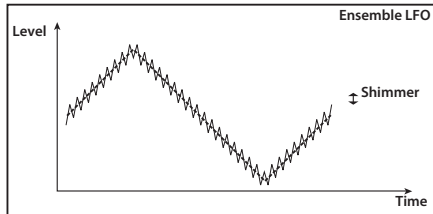
細かなゆらぎを持った LFO によるコーラス・ブロックを 3 個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1...100	LFO スピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
c	Shimmer	0...100	LFO 波形のゆらぎの量 p.292	
d	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

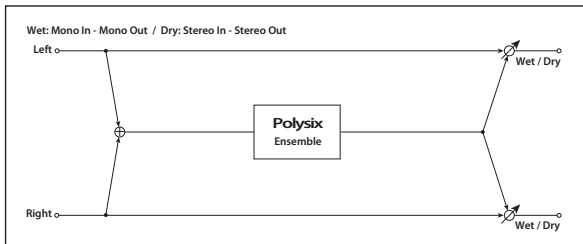
c: Shimmer

LFO 波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



037: Polysix Ensemble

プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySix に搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。

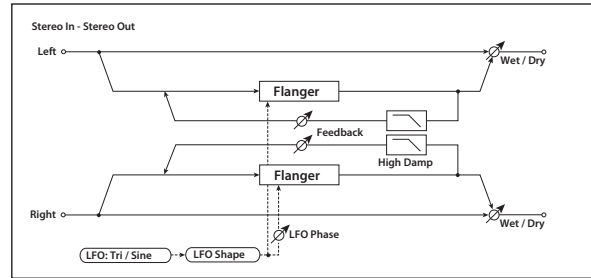


a	Depth	0...100	効果の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	効果の深さのモジュレーション量	

b	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

038: Stereo Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりやコントローラをすることができます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.280	
c	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.281	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.281	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note	♪	LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.279	Common
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
g	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.292	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量 p.292	
i	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281, p.292	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

h: Feedback

i: Wet/Dry

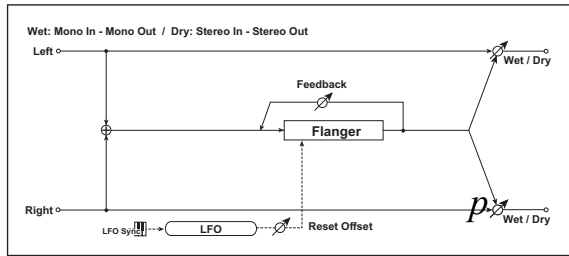
“Feedback” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback” が+の値のときには “Wet/Dry” も+の値に、“Feedback” が-の値のときには “Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

039: Vintage Flanger

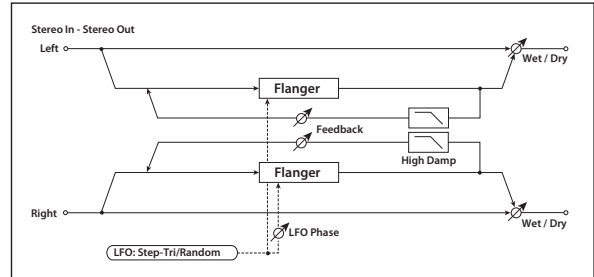
「両手タッピングのゴッドファーザー」と多くの人が崇める現代の有名ギタリストを生んだ、真にクラシックなアナログ・フランジャーのモデリングです。



a	Speed [Hz]	0.10...10.0	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	モジュレーションの深さ	
	Src	Off...Tempo	モジュレーションの深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	モジュレーションの深さのモジュレーション量	
c	Resonance	0...100	レゾナンス量	
d	Manual	1...100	スイープの中心周波数	
e	LFO Reset Source	Off...Tempo	LFO リセット・ソース	
f	Reset Offset	0...100	LFO のスタート位置	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281, p.292	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

040: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

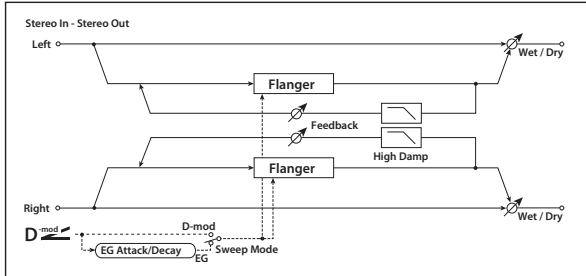
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形	p.281
	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.281
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.281
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	LFO Step Frequency [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	p.281
	Step Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.279
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.279
f	Step Base Note		LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	p.281
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	p.281
g	LFO Type (Step)	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択	p.279
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279
h	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.292
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	p.292
j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.281, p.292
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

041: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Delay Bottom [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	L Delay Top [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの上限	
b	R Delay Bottom [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	R Delay Top [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.294	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG 時は EG をスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース p.294	D-mod
d	EG Attack	1...100	EG のアタック・スピード p.294	
	EG Decay	1...100	EG のディケイ・スピード p.294	
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.292	
f	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量 p.292	
g	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281, p.292	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Sweep Mode

c: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode”をEGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているもので Pitch EG、Filter EG、Amp EGとは関係ありません。

“Src”でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gateなどにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Sweep Mode”をD-modにすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは“Src”で選択します。

MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

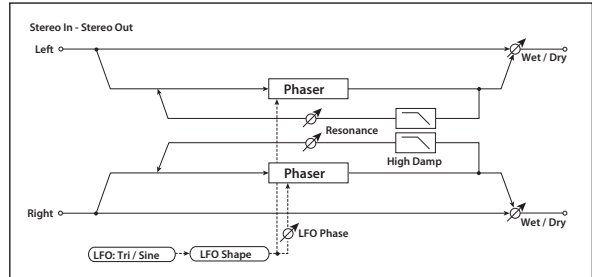
d: EG Attack

d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

042: Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけて効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.280	
b	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.281	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.279	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
d	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	99%
e	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.279	AF Common
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
g	Manual	0...100	効果のかかる周波数	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
h	Amt	-100...+100	LFO 変調のモジュレーション量	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D-mod
i	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
j	Resonance	-100...+100	レゾナンス量 p.295	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量 p.295	
k	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281, p.295	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

h: Resonance

i: Wet/Dry

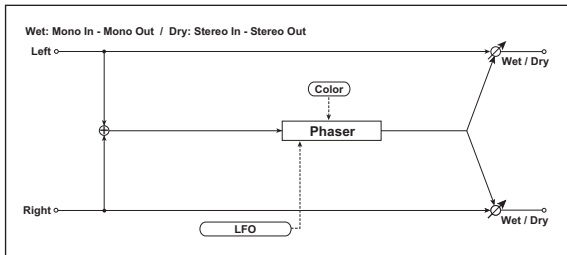
“Resonance”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わりませぬ。“Resonance”が+の値のときには“Wet/Dry”も+の値に、“Resonance”が-の値のときには“Wet/Dry”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

043: Small Phaser

70年代のニューヨークで生まれたクラシック・フェイザーをモデルにしています。暖かく豊かなトーンを持ち、多くのエレクトリック・ピアノ・プレイヤーにも愛用されました。



a	Speed [Hz]	0.10...10.0	LFO スピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Color	Off, On	フェイザー・サウンドの音色切り換え。 p.295	D ^{mod}
	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
c	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	D ^{mod}
	Amt	-100 ... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	

b: Color

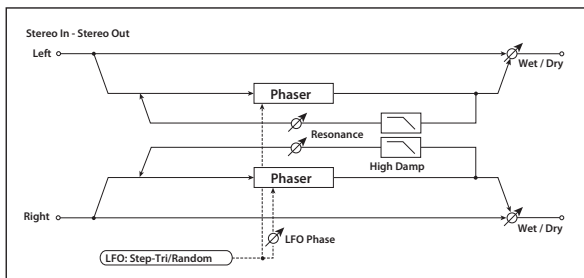
フェイザーのサウンドを2段階から選択。オンにすると、独特のうねりで、より深みのあるフェイズ・シフト効果が得られます。

044: Orange Phaser

バナナ色のボックスに入った人気の高いアナログ・フェイザーのモデリングです。

045: Black Phaser

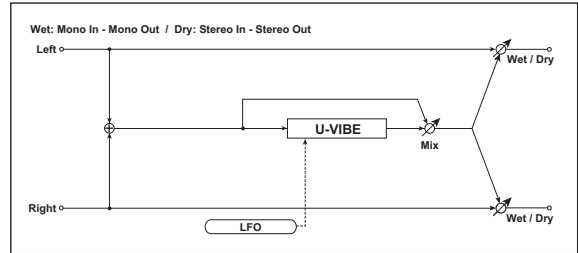
デンマーク製の広いレンジをもつ4段フェイザーです。



a	Speed [Hz]	0.10...10.0	LFO スピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	モジュレーションの深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	モジュレーションの深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	モジュレーションの深さのモジュレーション量	
c	Resonance	0...100	レゾナンス量	D ^{mod}
d	Manual	1...100	スイープの中心周波数	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281, p.295	
e	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	D ^{mod}
	Amt	-100 ... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

046: U-VIBE

有名なペダル付きのフェイズ/ビブラートのモデリングです。このエフェクトは回転スピーカーをシミュレートし、とても誘惑的で情感のあるトーンを作り出します。



a	Speed [Hz]	1.00...10.0	ビブラートのスピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	ビブラートの深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	モジュレーションの深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	モジュレーションの深さのモジュレーション量	
c	Mix	0 ... 100	エフェクト音のミックス量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ミックス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	ミックス量のモジュレーション量	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281, p.295	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

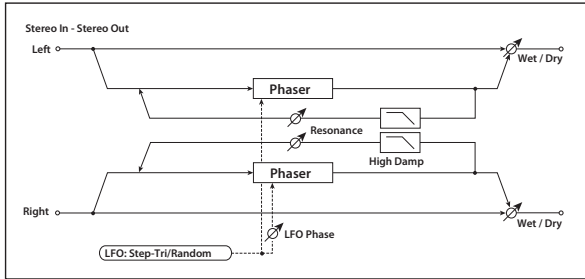
c: Mix

d: Wet/Dry

ダイレクト音に対して、Mixでエフェクト音のミックス量を設定します。0でダイレクト音、50付近でコーラス、100でビブラート効果が得られます。“Wet/Dry”をWetに設定することで、Mixで設定したミックス・バランスで出力します。

047: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

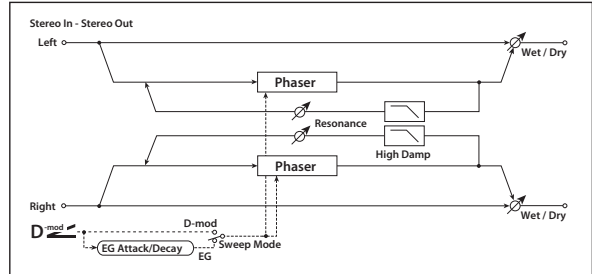
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO 波形	p.281	
	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.281	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.279	
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
c	LFO Step Frequency [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード	p.281	
	Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量		
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の種類	p.279	
e	Step Base Note		LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	p.279	
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	p.279	
f	LFO Type (Step)	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279	
g	Manual	0...100	効果のかかる周波数		
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	LFO 変調のモジュレーション量		
i	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.295	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	p.295	
j	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.281, p.295	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

048: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。

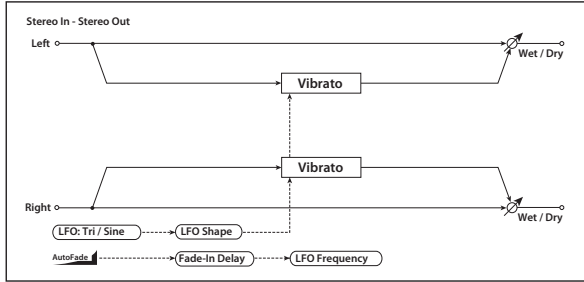


a	L Manual Bottom	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の下限		
	L Manual Top	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の上限		
b	R Manual Bottom	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の下限		
	R Manual Top	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の上限		
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	p.294	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG 時は EG をスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時はフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース	p.294	
d	EG Attack	1...100	EG のアタック・スピード	p.294	
	EG Decay	1...100	EG のディケイ・スピード	p.294	
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.295	
f	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	p.295	
g	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.281, p.295	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)

049: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース p.297	D ^{mod}
b	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム p.297	
	Fade-In Rate	1...100	フェード・インのスピード p.297	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.280	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え p.297	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.279	Common
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
h	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

- a: AUTOFADE Src
- b: Fade-In Delay [msec]
- b: Fade-In Rate
- d: LFO Frequency Mod

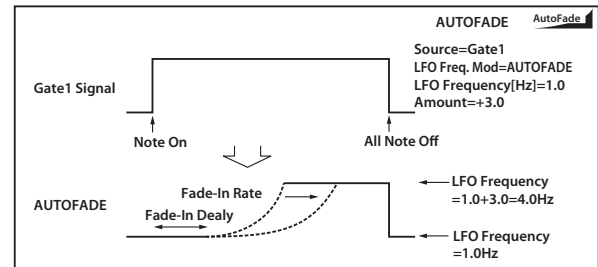
“LFO Frequency Mod” を AUTOFADE にすると、“AUTOFADE Src” で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“MIDI Sync” を On にすると、使用できません。

“Fade-In Rate” は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay” では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFO スピードを 1.0Hz から 4.0Hz までフェード・インさせる場合の設定例

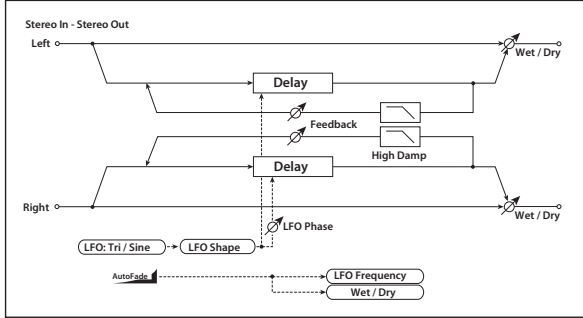
“AUTOFADE Src” Gate1, “LFO Frequency Mod” AUTOFADE, “LFO Frequency [Hz]” 1.0, “Amt” 3.0

MIDI “AUTOFADE Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



050: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

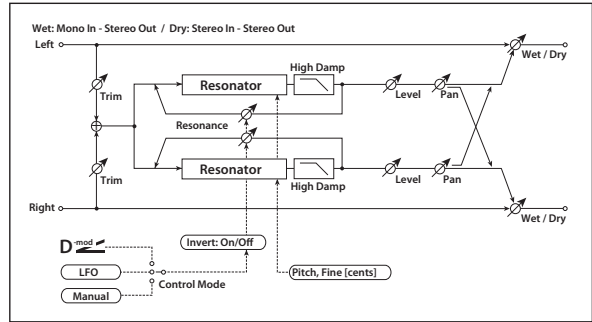
オートフェードを使って LFO スピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス / フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして、広がりをごコントロールすることができます。



a	AUTOFADESr c	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	D ^{mod}
	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム	p.297
	Rate	1...100	フェード・インのスピード	p.297
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え	p.297
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え	p.297
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	p.280
d	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.281
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.279
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279
g	L Delay Time [msec]	0.0...500.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
h	Depth	0..200	LFO 変調の深さ	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.292
	High Damp [%]	0..100	フィードバックの高域の減衰量	p.292
j	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.281, p.292
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

051: 2Voice Resonator

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さは LFO でコントロールすることもできます。



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え	p.299
	LFO/D-mod Invert	Off, On	LFO/D-mod 時のボイス 1 と 2 のコントロールの反転	p.299
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	D-mod Src	Off...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	D ^{mod}
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.279
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.279
d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.279
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279
e	Mod. Depth	-100...+100	LFO/D-mod による共振の強さのコントロール量	
	Trim	0..100	レゾネーターへの入力レベル	
f	Voice1: Pitch	C0..B8	ボイス 1 の共振する音程	p.299
	Fine [cent]	-50...+50	ボイス 1 の共振する音程の微調整	p.299
	Level	0..100	ボイス 1 の出力レベル	
g	Voice1: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス 1 の共振の強さ	p.299
	High Damp [%]	0..100	ボイス 1 の共振音の高域減衰量	p.299
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス 1 の定位	
h	Voice2: Pitch	C0..B8	ボイス 2 の共振する音程	p.299
	Fine [cent]	-50...+50	ボイス 2 の共振する音程の微調整	p.299
	Level	0..100	ボイス 2 の出力レベル	
i	Voice2: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス 2 の共振の強さ	p.299
	High Damp [%]	0..100	ボイス 2 の共振音の高域減衰量	p.299
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス 2 の定位	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Mode

g: Voice 1: Resonance

i: Voice 2: Resonance

共振の強さのコントロールを切り替えます。

“Control Mode”がManualのときは、“Resonance”で共振の強さを設定します。“Resonance”が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“Control Mode”をLFOにすると、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“Control Mode”をD-modにすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースをJS Xにすると、LFOの場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: LFO/D-mod Invert

“Control Mode”をLFOまたはD-modのとき、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1で設定した音程(レゾナンスが+の値)に対し、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが-の値)で共振します。

f: Voice 1: Pitch

f: Fine [cent]

h: Voice 2: Pitch

h: Fine [cent]

共振する音程を音名で指定します。“Fine”ではセント単位で微調整できます。

g: High Damp [%]

i: High Damp [%]

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
f	Pitch Depth	0...100	通りすぎるときのピッチの変化量 p.299	
	Src	Off...Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ピッチの変化量のモジュレーション量	
g	Pan Depth	-100...+100	通りすぎるときの定位の変化量 p.299	
	Src	Off...Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	定位の変化量のモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Mode

a: Src

b: LFO Sync

“LFO Mode”は、LFOの動作モードを切り替えます。“Mode”をLoopにすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき“LFO Sync”がOnならば“Src”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときにLFOがリセットされます。

“LFO Mode”を1-Shotにすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、“Src”の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないの注意してください。

MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

f: Pitch Depth

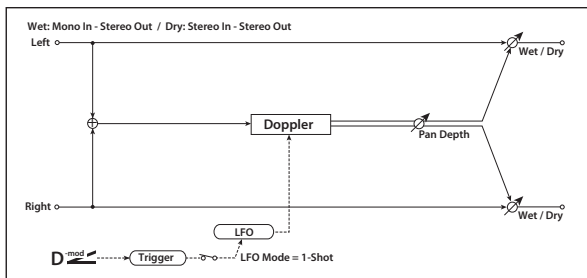
近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“Pitch Depth”ではこのときのピッチの変化量を設定します。

g: Pan Depth

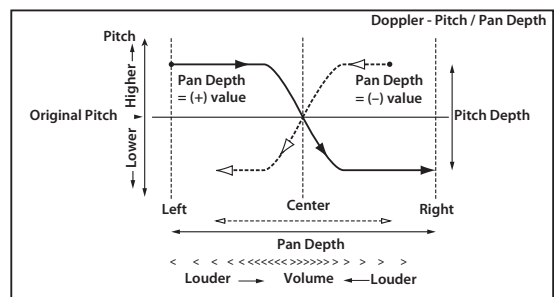
エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。

052: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。

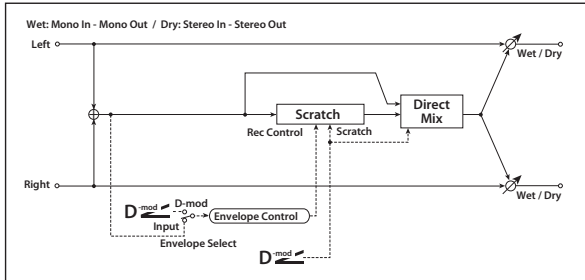


a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFO の動作モードの切り替え p.279	
	Src	Off...Tempo	LFO をリセットするモジュレーション・ソース p.279	
b	LFO Sync	Off, On	LFO Mode=Loop 時の LFO リセットのなし / ありの切り替え p.279	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.279	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00... +20.00	LFO スピードのモジュレーション量	



053: Scratch

入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



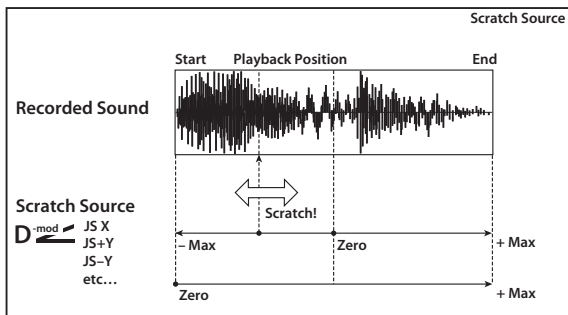
a	Scratch Source	Off...Tempo	再生をコントロールするモジュレーション・ソース p.300	D ^{mod}
b	Response	0...100	Scratch Src に対する反応の速さ p.300	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択 p.300	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース p.300	D ^{mod}
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input 時の録音を開始するレベル p.300	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ p.300	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方 p.300	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Scratch Source

b: Response

“Scratch Source” では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position) に対応しています。

“Response” はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

“Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“Envelope Select” を Input にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大 2730msec で、それを越えたときは先頭の方から消去していきます。

e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く (値を小さく)、1 音だけ録音するような場合には速く (値を大きく) 設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

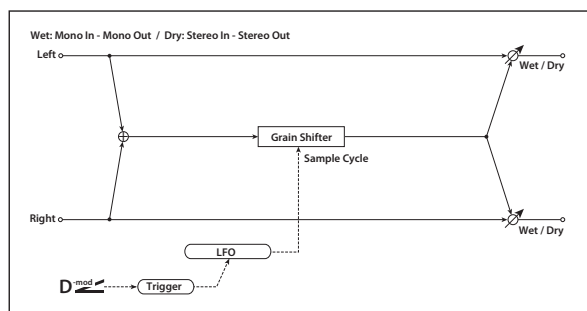
Always On では常にダイレクト音を出力、Always Off では出力しません。

Cross Fade に設定しておくくと普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

このパラメーターを効果的に使うには “Wet/Dry” を Wet にしておきます。

054: Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

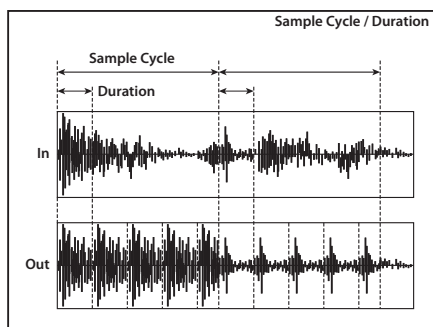


a	Duration	0...100	波形の長さ	p.301	
	Src	Off...Tempo	波形の長さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	波形の長さのモジュレーション量		
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	LFO をリセットするモジュレーション・ソース		
c	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02...20.00	波形を切り替える周期	p.301	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.279	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択	p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Duration

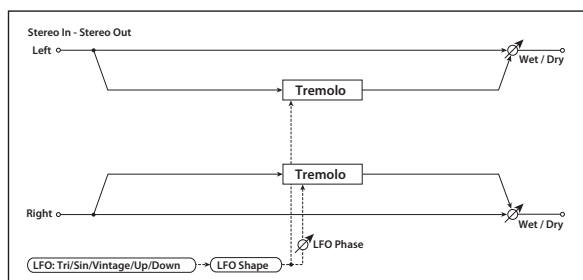
c: LFO Sample Cycle [Hz]

“Duration” で設定された長さの波形が、繰り返し再生されます。波形は“LFO Sample Cycle”ごとに入れ替わります。



055: Stereo Tremolo

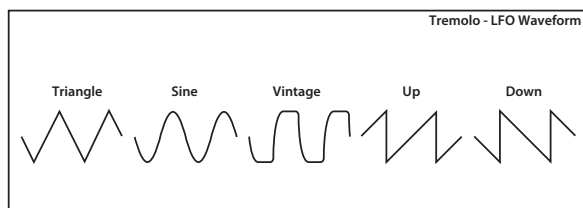
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO 波形	p.301	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	p.280	
b	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.301	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.279	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.279	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択	p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ		
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量		
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: LFO Waveform

LFO の波形を選択します。Vintage は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。

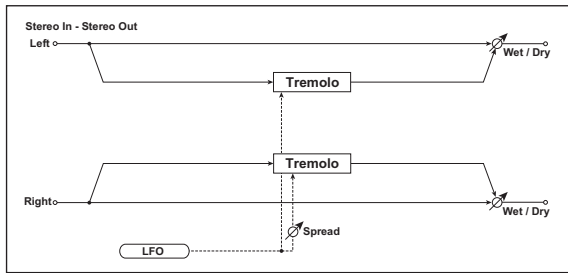


b: LFO Phase [deg]

左右の LFO の位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

056: TEX Tremolo

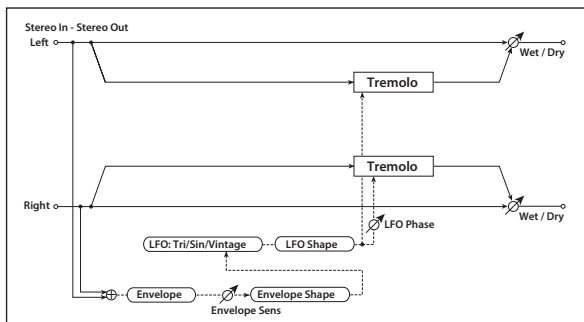
US製コンボ・アンプに搭載されている評判の高いトレモロ回路のモデリングです。



a	Speed [Hz]	0.10...10.0	トレモロ・スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	トレモロの深さ	
	Src	Off...Tempo	モジュレーションの深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	モジュレーションの深さのモジュレーション量	
c	Spread	0...100	左右の広がり	
d	Level Adjust	1...100	出力レベルの調整	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100 ... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

057: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens	0...100	入力信号のエンベロープの感度	
	Envelope Shape	-100...+100	入力信号のエンベロープのカーブ	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.280	
c	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.301	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.302	
	Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00	入力信号の大きさによる LFO スピードの変化量 p.302	

e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ p.302	
	Envelope Amount	-100...+100	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量 p.302	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: LFO Frequency [Hz]

d: Envelope Amount [Hz]

e: Depth

e: Envelope Amount

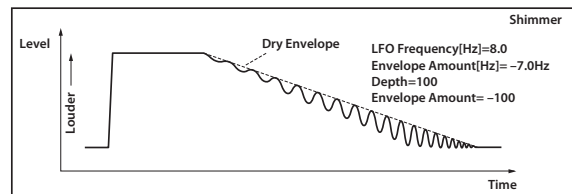
エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。

LFO スピードは、“LFO Frequency”の値に“Envelope Amount”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO変調の深さも同様に、“Depth”の値に“Envelope Amount”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

入力が最大るとき1.0Hz、“Depth”が0で、入力が0のとき8.0Hz、“Depth”が100になる場合の設定例

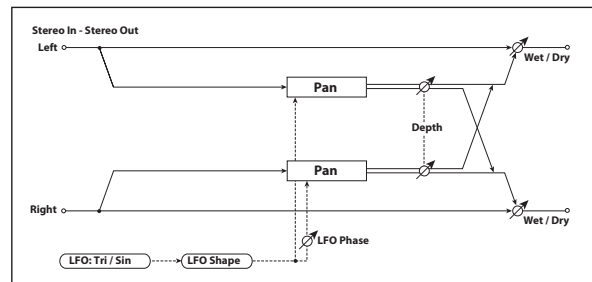
“LFO Frequency [Hz]”8.0, “Envelope Amount [Hz]”-7.0

“Depth”100, “Envelope Amount”-100



058: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右の LFO をずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.303	
b	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.303	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.281	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	

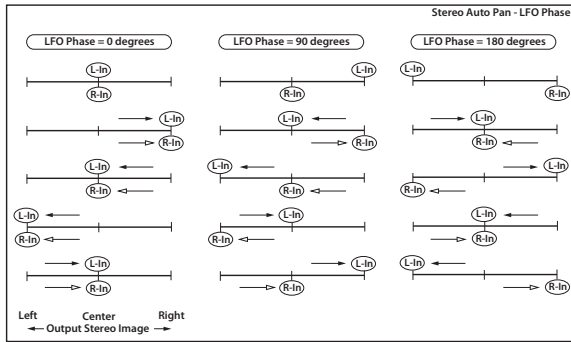
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Shape

LFOの波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

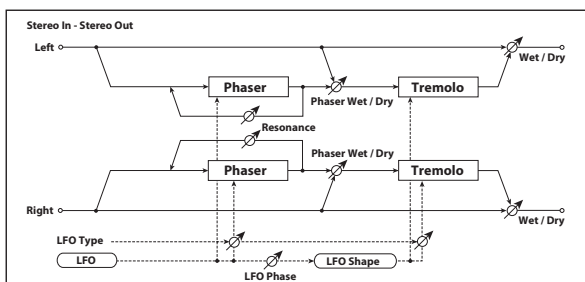
b: LFO Phase [deg]

左右のLFOの位相を設定します。この値を0から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけて合いながら動き回ります。+180または-180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



059: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type	Phaser - Tremolo, ... Phaser LR - Tremolo LR	トレモロとフェイザーの LFO タイプ p.303 Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	
	LFO Phase [deg]	-180...+180	トレモロとフェイザーの LFO の位相差 p.303	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.279	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
c	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	
d	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
f	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量	
g	Phaser Depth	0...100	フェイザーを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	
h	Amt	-100...+100	フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	
	Phaser Wet/Dry	-Wet, -2 : 98...Dry...2 : 98, Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス p.303	
i	Tremolo Shape	-100...+100	トレモロの LFO を変形させる割合	
	Tremolo Depth	0...100	トレモロを変調する深さ	
j	Src	Off...Tempo	トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	トレモロを変調する深さのモジュレーション量	
k	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.303	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
l	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type

a: LFO Phase [deg]

“Type”では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase”では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

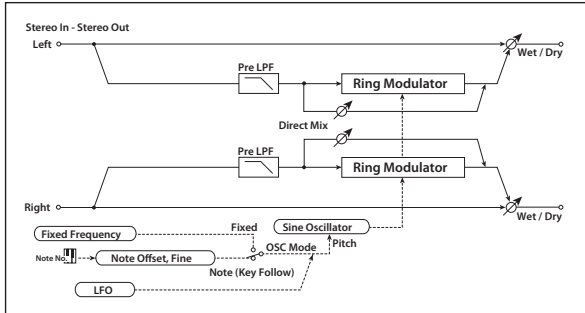
g: Phaser Wet/Dry

j: Wet/Dry

“PHASER Wet/Dry”はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して“OUTPUT Wet/Dry”は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

060: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレーター周波数指定 / ノート・ナンバー追従の切り替え p.304	
	Pre LPF	0..100	リング・モジュレーターに入力する音の高域の減衰量 p.304	
b	Fixed Frequency [Hz]	0..12.00k	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数 p.304	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
c	Amt	-12.00k...+12.00k	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
	Note Offset	-48...+48	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差 p.304	
d	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整 p.304	
	Direct Mix	0..100	リング・モジュレーター出力にミックスするダイレクト信号(プリ・ローパス・フィルター通過後)のミックス	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.281	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	A9
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.279	Common
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
h	LFO Depth	0..100	オシレーター周波数の LFO 変調の深さ D^{mod}	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

a: Pre LPF

リング・モジュレーターに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含むときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: Fixed Frequency [Hz]

“OSC Mode”がFixed時のオシレーターの周波数を設定します。

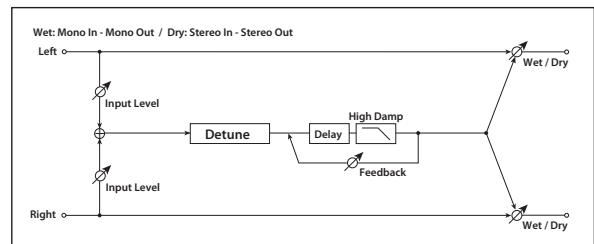
c: Note Offset

c: Note Fine

“OSC Mode”が“Note(Key Follow)”時のオシレーターの設定です。“Note Offset”は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Note Fine”はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

061: Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。

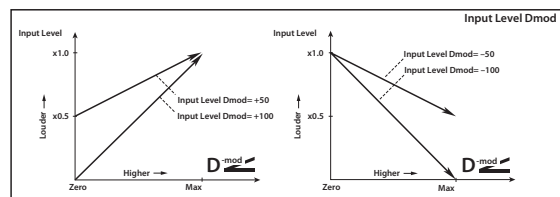


a	Pitch Shift [cent]	-100...+100	入力信号とのピッチ差 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチ差のモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ピッチ差のモジュレーション量
b	Delay Time [msec]	0..1000	ディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
c	High Damp [%]	0..100	高域の減衰量
	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 D^{mod}
d	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
e	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

d: Input Level D-mod [%]

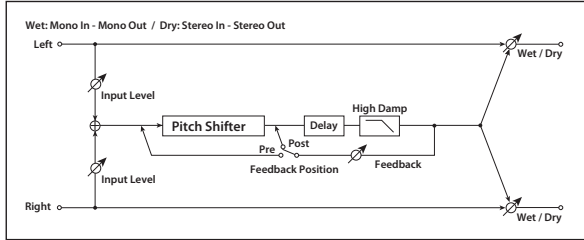
d: Src

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



062: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）ような特殊効果も得られます。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.305	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.305	D-mod
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.305	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.305	
c	Fine [cent]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.305	D-mod
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.305	
d	Delay Time [msec]	0...2000	ディレイ・タイム	
e	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.305	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.305	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.304	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Pitch Shift [1/2tone]

b: Src

b: Amt

c: Fine [cent]

c: Amt

ピッチシフト量は、“Pitch Shift”の値+“Fine”の値になります。モジュレーション量も、“b: Amt”の値+“c: Amt”の値になります。

モジュレーション・ソースは“Pitch Shift”と“Fine”共通です。

e: Feedback Position

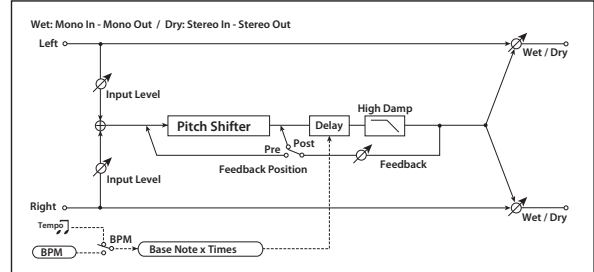
f: Feedback

“Feedback Position”をPreにすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“Feedback”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）効果が得られます。

“Feedback Position”をPostにすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“Feedback”の値を上げるとピッチシフトのかかった音そのまま繰り返されます。

063: Pitch Shifter BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.305	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.305	D-mod
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.305	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.305	
c	Fine [cent]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.305	D-mod
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.305	
d	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択 / テンポの指定 p.305	BPM
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.305	
e	Delay Base Note	♪	ディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
f	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.305	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.305	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
h	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.304	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: BPM

e: Delay Base Note

e: Times

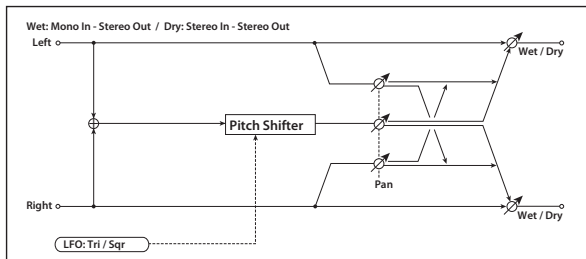
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Delay Base Note”で選んだ符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

d: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5290msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

064: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量を LFO でゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。

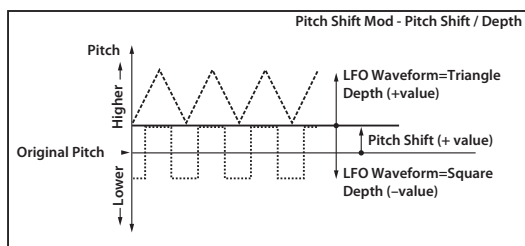


a	Pitch Shift [cent]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	p.306	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO 波形		
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.279	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース		
d	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.279	
e	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.279	
	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.279	
f	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279	
	Depth	-100...+100	ピッチシフト量の LFO 変調の深さ	p.306	
g	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量		
h	Pan	L, 1 : 99... 99 : 1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	p.306	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.306	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
j	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Pitch Shift [cent]

f: Depth

ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。



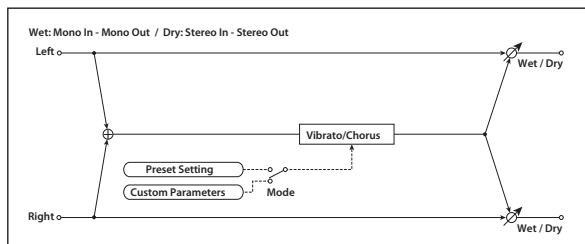
g: Pan

h: Wet/Dry

“Pan”では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry”がWetの状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力されます。

065: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス / ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



a	Input Trim	0..100	入力レベル		
b	Control Mode	Preset, Custom	プリセット / カスタム設定の選択	p.306	
c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Mode=Preset 時の、エフェクト・タイプ選択 V1, V2, V3 はビブラート、C1, C2, C3 はコーラスのパリエーション	p.306	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース		
	Amt	-5...+5	エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量	p.307	
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99...99:1, Chorus	Mode=Preset 時の、ダイレクト音のミックス・レベル	p.306	
	Src	Off...Tempo	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース		
e	Amt	-100...+100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量		
	Custom Depth	0..100	ビブラートの深さ	p.306	
f	Src	Off...Tempo	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	ビブラートの深さのモジュレーション量		
g	Custom Speed [Hz]	0.02...20.00	ビブラートのスピード	p.306	
	Src	Off...Tempo	ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース		
h	Amt	-20.00...+20.00	ビブラートのスピードのモジュレーション量		
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
i	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

b: Control Mode

c: Preset Type

d: Custom Mix

e: Custom Depth

f: Custom Speed [Hz]

Control Mode=Preset で、c: Preset Type の効果を選びます。このとき、Custom Mix/Depth/Speed の設定値は無視されます。

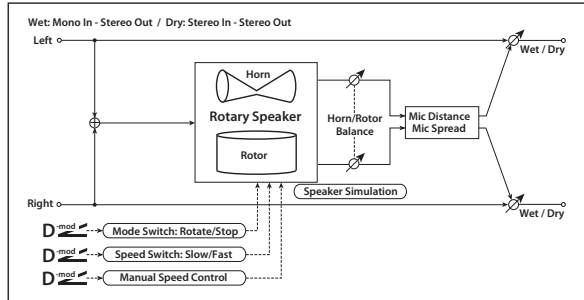
Control Mode=Custom のとき Custom Mix/Depth/Speed の設定値は有効になり、c: Preset Type の設定は無視されます。

c: Amt

Preset Type=V1、Src=JS+Y のとき、+5 にして JS+Y を倒すと V1 → C1 → V2 → C2 → V3 → C3 の順でコントロールできます。

066: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転 / ストップの切り替え	
	Src	Off...Tempo	回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.307	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー / ファーストの切り替え p.307	
	Src	Off...Tempo	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.307	
c	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース p.307	
d	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ p.307	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	
e	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ p.307	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
g	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離 p.307	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度 p.307	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Sw

モジュレーション・ソースによる回転 / ストップの切り替え方を選択します。

“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびに、回転 /

ストップが切り替わります。

一方、“Sw” を Moment にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。

モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のときストップします。

b: Speed Switch

モジュレーション・ソースによるスロー / ファーストの切り替え方を選択します。

“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー / ファーストが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにスロー / ファーストが切り替わります。

一方、“Sw” を Moment にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときスロー、64 以上のときファーストになります。

c: Manual Speed Ctrl

スピーカーの回転速度をスロー / ファーストの切り替えではなく、速度を直接コントロールしたい場合には、“Manual Speed Ctrl” でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときは Off に設定しておきます。

d: Horn Acceleration

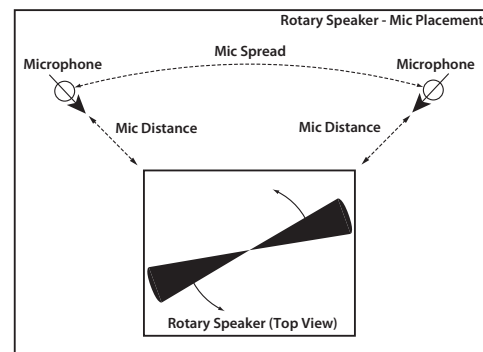
e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカーではスロー / ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わってきます。“Horn Acceleration” は、この切り替えの速さを設定します。

g: Mic Distance

g: Mic Spread

ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



067: St.EP Tone+Trml (Stereo EP Tone+Tremolo)

タイン・タイプのエレクトリック・ピアノの有名なモデルからプリアンプ部とビブラート(トレモロ)の効果を忠実に再現しました。

a	Volume	00.0...10.0	プリアンプの音量。	
b	Treble	-10.0...+10.0	高音域のブースト/カット調整	
c	Bass	-10.0...+10.0	低音域のブースト/カット調整	
d	Vibrato Switch	Off, On	ビブラートのオン/オフを切り替えます	
	Src	Off...Tempo	ビブラートのオン/オフのモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ビブラートのオン/オフの切り替え p.308	
e	Vibrato Intensity	00.0...10.0	ビブラートの深さ	
	Src	Off...Tempo	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-10.0...+10.0	ビブラートの深さのモジュレーション量	
f	Vibrato Speed	00.0...10.0	ビブラートのスピード	
	Src	Off...Tempo	スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-10.0...+10.0	スピードのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: Sw

Toggleでは、ビブラート・エフェクトのオン/オフを交互に切り替えます。例えば、“Vibrato Switch” がオフの状態、“Src” をFoot Switch (CC#82) にアサインしたとします。最初にフットスイッチを踏むとビブラート・エフェクトがオンになり、もう一度フット・スイッチを踏むとオフになります(フット・スイッチはGlobal “Foot Switch Assign” で、Foot Pedal(CC#04)を選択します)。

Momentでは、コントローラーを使用している間のみ、効果がかかります。上述の例ですと、フット・スイッチを踏んでいる間だけビブラート・エフェクトがかかり、フット・スイッチから足を離すとオフになります。

また、“Src” を使ってプログラミングした設定値と逆に動くコントロールをすることも可能です。例えば、“Vibrato Switch” にチェックが入っている場合、“Sw” をMomentにすると、フット・スイッチを踏んでいる間だけビブラートがオフになります。

モジュレーション・ソースにジョイスティックなど連続可変するコントローラーを選択した場合、コントローラーの値の0~63ではスイッチ・オフ、64~127でスイッチ・オンの状態になります。

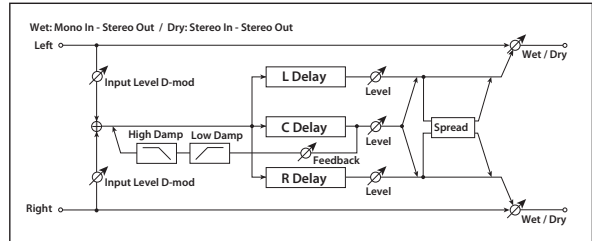
アサインابل・スイッチSW1とSW2では、スイッチ自身でモーメンタリーまたはトグル・モードを選択でき、その設定はスイッチのLEDに反映されます。ビブラートのオン/オフに対する“Sw”の設定は、そのLEDに反映されませんので注意してください。

従って、ビブラートのオン/オフのモジュレーション・ソースにSW1またはSW2を使用する場合は、“Sw” をMomentに設定しておき、モーメンタリー/トグルの切り替えはSW1またはSW2側で設定することをお勧めします。

Delay

068: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec]	0...2730	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0..50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...2730	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0..50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...2730	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0..50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0..100	高域の減衰量	p.308
	Low Damp [%]	0..100	低域の減衰量	p.308
f	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	p.304
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.304
g	Spread	0..50	エフェクト音の定位する幅	p.308
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: High Damp [%]

e: Low Damp [%]

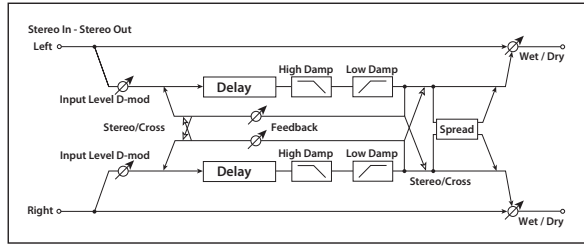
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50で最大に広がり、0では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

069: Stereo/CrossDelay

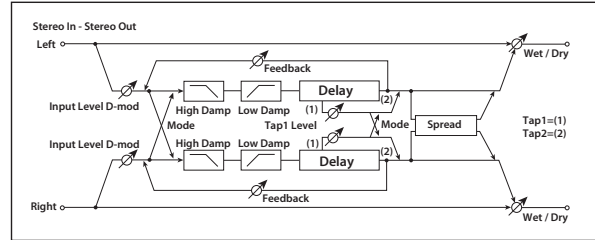
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



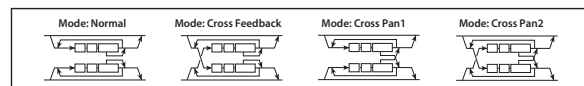
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	D^{mod}
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.308
h	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D^{mod} p.304
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.304
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	p.308
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

070: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	p.309
b	Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
c	Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.309
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.308
h	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D^{mod} p.304
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.304
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	D^{mod} p.308
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



a: Mode

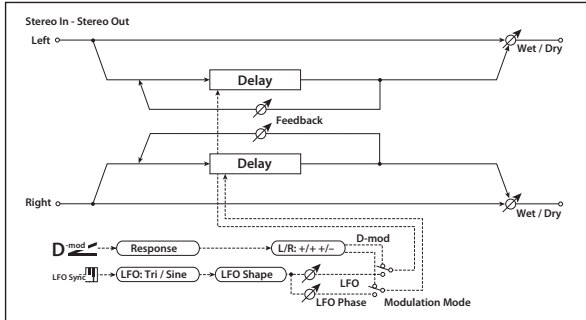
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表わすためには、左右のチャンネルに異なる音の入力が必要です。

d: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグループ感をもたせます。

071: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転 p.310	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.280	
d	LFO D-mod Sync	Off, On	LFO リセットのオン / オフ p.310	
	Src	Off...Tempo	LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース p.310	D-mod
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.279	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.279	Common
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
h	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルの LFO リセット時の位相 p.310	
	L Depth	0...200	左チャンネルの LFO 変調の深さ	
i	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルの LFO リセット時の位相 p.310	
	R Depth	0...200	右チャンネルの LFO 変調の深さ	
j	L Delay Time [msec]	0.0...1000.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	R Delay Time [msec]	0.0...1000.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	

l	Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

d: LFO Sync

d: Src

h: L LFO Phase [deg]

i: R LFO Phase [deg]

“LFO Sync”をオンにすると、モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。

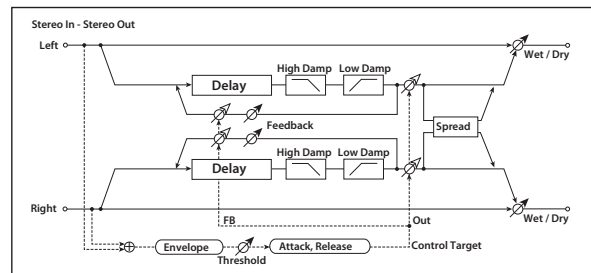
“Src”でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“L LFO Phase”、“R LFO Phase”で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上になるときをトリガーとして、LFOは“L LFO Phase”、“R LFO Phase”で設定した位相にリセットします。

072: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけた、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, Out, FB	レベル・コントロールなし / エフェクト音のレベル / フィードバックの切り替え p.311	
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転 p.311	
b	Threshold	0...100	効果のかかるレベル p.311	
	Offset	0...100	レベル・コントロールのオフセット p.311	
c	Attack	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム p.311	
d	Release	1...100	レベル・コントロールのリリース・タイム p.311	
e	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
f	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	

h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.308	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	p.308	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Control Target

レベル・コントロールなしか、ディレイの出力レベル/フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

a: Polarity

b: Threshold

b: Offset

c: Attack

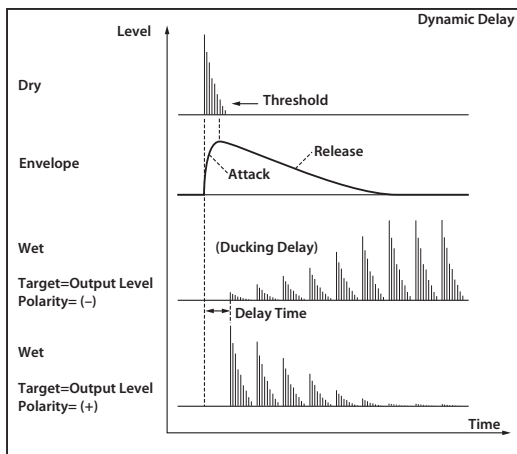
d: Release

“Offset”ではレベル・コントロールがかからないときの“Control Target”の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target”がOutput Levelのときはエフェクト音のレベル(Wet/Dry)、“Control Target”がFeedbackのときは“Feedback”の値です。

“Polarity”が+の場合“Control Target”は、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメーター設定値に“Offset”の値をかけた値、“Threshold”より大きいときはパラメーター設定値になります。

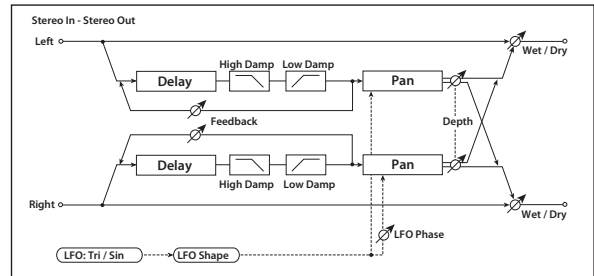
“Polarity”が-の場合、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold”より大きいときはパラメーター設定値に“Offset”の値をかけた値になります。

“Attack”、“Release”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



073: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

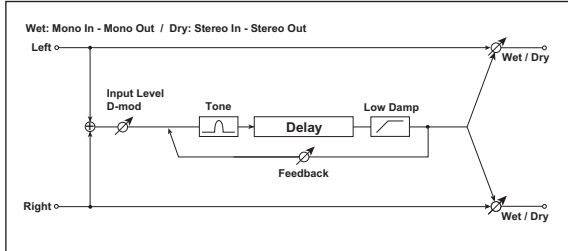
ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



a	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.308
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	p.280
e	LFO Phase [deg]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.301
f	Panning Frequency [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.279
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.279
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	p.279
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	p.279
h	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.279
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.279
i	Panning Depth	0...100	パンニング幅	
	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

074: Echo Plus

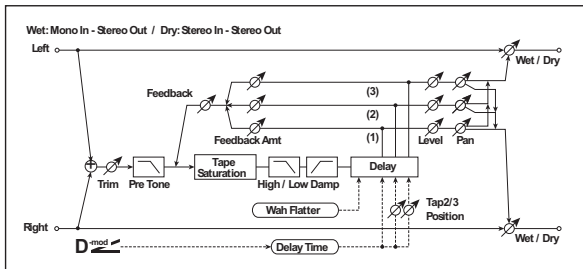
最も評判の高いアナログ・テープ・エコーのモデリングです。もともとエコーは、再生ヘッドで作られ、ディレイ・タイムはモーターの速度を変化させて設定します。プロ・ミュージシャンがこの「原始的な」テープ・エコーを好むのは、暖かく暗いエコーを生むからです。



a	Time [ms]	0...2700	ディレイ・タイム	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ディレイ・タイムのモジュレーション量	
b	Feedback	0...100	フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバックのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバックのモジュレーション量	
c	Tone	1...100	ディレイ音の音色	
d	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.308
e	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベル	p.304 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.304
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

075: Tape Echo

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



a	Delay (Tap1) [msec]	0...2700	ディレイ・タイム(タップ1)	p.312 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	p.312
	Amt	-2700...+2700	ディレイ・タイムのモジュレーション量	p.312
b	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	p.312
c	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	p.312

d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	Feedback Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量	p.312
e	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	Feedback Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量	p.312
f	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
	Feedback Amt	-100...+100	タップ3のフィードバック量	p.312
g	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量	p.312 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
i	Saturation	0...100	歪み具合	
j	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
k	Wah Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wah Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Delay (Tap1) [msec]

a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%]

b: Tap3 Position [%]

タップ2,3のディレイ・タイムは“Delay (Tap1)”に対する割合(%)で設定します。ダイナミック・モジュレーションで“Delay (Tap1)”を変化させた場合も、タップ2,3は同じ割合のまま変化します。

d: Feedback Amt

e: Feedback Amt

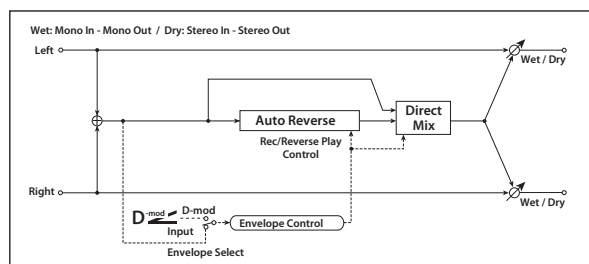
f: Feedback Amt

g: Feedback

Tap1,2,3からのフィードバック出力はそれぞれ“Feedback Amt”に応じてミックスされ、その後“Feedback”で最終的なフィードバック量が決定します。

076: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



a	Rec Mode	Single, Multi	録音モード	p.313	
b	Reverse Time [msec]	20...2640	リバース再生時間の上限	p.313	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	p.313	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	p.313	D-mod
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input 時、録音を開始するレベル	p.313	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ	p.300	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	p.300	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

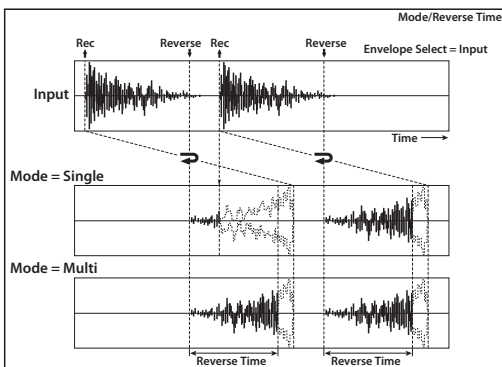
a: Rec Mode

b: Reverse Time [msec]

“Rec Mode”をSingleにすると、“Reverse Time”は最大2640msecまで設定できます。リバース再生中に録音が開始されたときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode”をMultiにすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time”は最大1320msecに制限されます。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“Rec Mode”をSingleに、1音だけ録音するようなときは“Rec Mode”をMultiにするとよいでしょう。

“Reverse Time”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには“Reverse Time”を短めに設定します。



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。

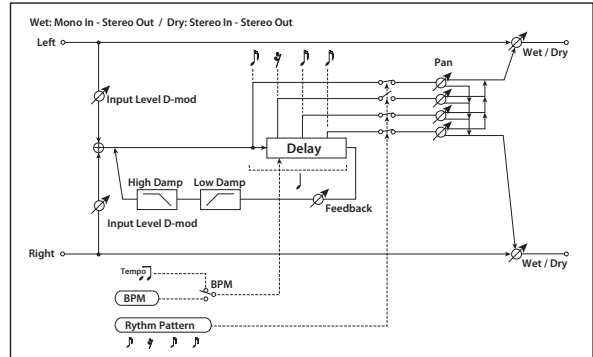
“Envelope Select”をD-modにすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

“Envelope Select”をInputにすると、入力信号が“Threshold”レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

077: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチタップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択 / テンポの指定	p.313	
b	Rhythm Pattern	♪♪♪♪³	リズム・パターン	p.313	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	タップ1の定位		
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	タップ2の定位		
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	タップ3の定位		
	Tap4 Pan	L, 1...99, R	タップ4の定位		
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量		D-mod
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量		
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.308	
f	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	p.304	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.304	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

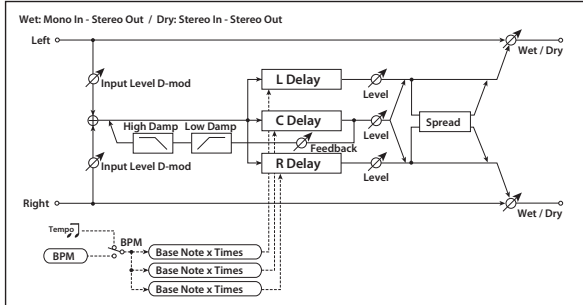
a: BPM

b: Rhythm Pattern

“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)で1拍分の長さがフィードバックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm Pattern”を選択することによって各タップの出力のオン/オフを自動的に設定します。

078: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



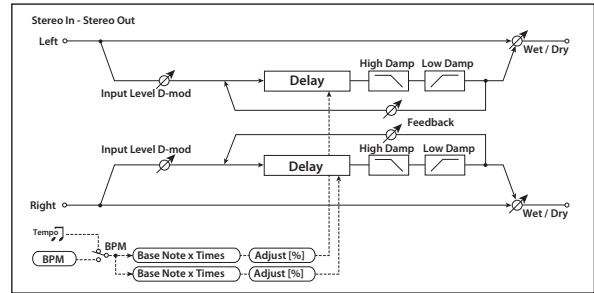
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.305	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.314	
b	L Delay Base Note		タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Level	0...50	タップ L の出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Level	0...50	タップ C の出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Level	0...50	タップ R の出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップ C のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.308	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.308	
g	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.304	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅 p.308	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5460msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

079: Stereo BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



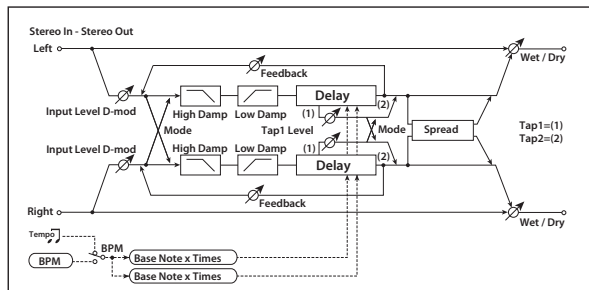
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.305	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.314	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.314	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
	f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.308
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.308	
h	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.304	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長2730msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

080: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multitap Delay)

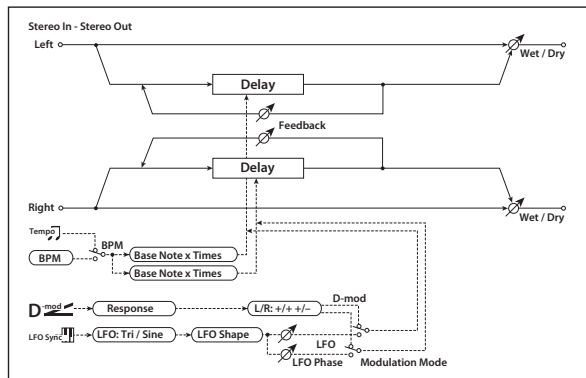
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え p.309	
b	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.305	
	Time Over? 1	---, OVER!	タップ 1 のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.314	
c	Tap 1 Base Note		タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
d	Tap 2 Base Note		タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
e	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル p.309	
f	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量 	
	Src	Off...Tempo	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション量	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.308	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.308	
h	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.308 	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

081: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転 p.310	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース 	
c	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
d	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.280	
	LFO D-mod Sync	Off, On	LFO リセットのオン / オフ p.310	
e	Src	Off...Tempo	LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース 	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.279	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.279	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.279	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.279 	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
h	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルの LFO リセット時の位相 p.310	
	Depth	0...200	左チャンネルの LFO 変調の深さ	
i	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルの LFO リセット時の位相 p.310	
	Depth	0...200	右チャンネルの LFO 変調の深さ	
j	BPM(Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.305 	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.316	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.316	

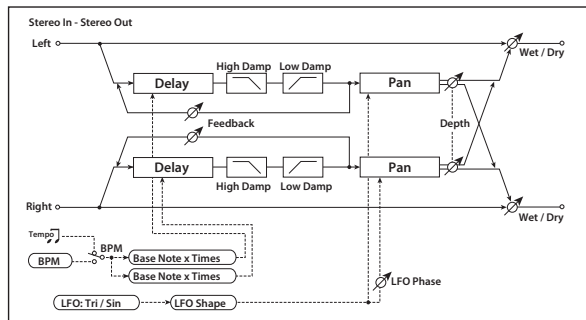
k	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
l	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
m	Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.281	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

j: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長2550msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

082: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。

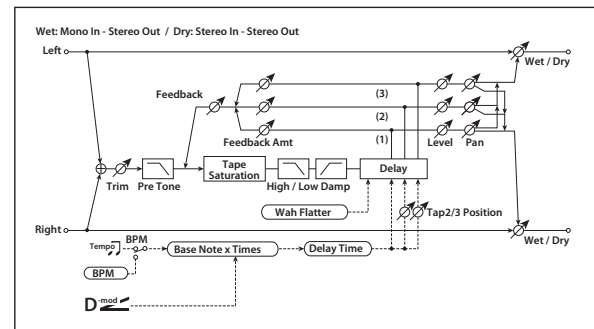


a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.305	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.314	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.314	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
d	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.308	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.308	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.280	
	LFO Phase	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.301	

f	Panning Frequency [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード p.279	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.279	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.279	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類 p.279	
h	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.279	
	Common LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.279	
	Panning Depth	0...100	パンニング幅	
i	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

083: Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.305	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース p.317	
b	Tap1 Delay Note		ディレイ・タイム (タップ1) を指定する音符の種類 p.305, p.317	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイム (タップ1) を指定する音符の数 p.305, p.317	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.317	
c	Tap1 Dmod Note		モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.317	
	Times	x1...x32	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.317	
d	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 p.312	
e	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 p.312	

f	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	Feedback Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量 p.312	
g	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	Feedback Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量 p.312	
h	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
	Feedback Amt	-100...+100	タップ3のフィードバック量 p.312	
i	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量 p.312	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
j	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
k	Saturation	0...100	歪み具合	
l	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
n	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

- a: Tap1 Dmod Src
- b: Tap1 Delay Note
- b: Times
- c: Tap1 Dmod Note
- c: Times

“Tap1 Dmod Src”がOffまたは選択されたモジュレーションが0のとき、ディレイ・タイムは“Tap1 Delay Note”と“Times”で設定した長さになります。

“Tap1 Dmod Src”でOff以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに“Tap1 Dmod Note”と“Times”で設定したことになる様に変化します。

b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5400msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

Reverb and Early Reflections (Reverb ER)

084: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

085: Reverb SmoothHall

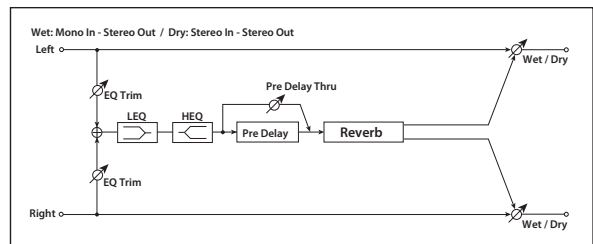
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

086: Reverb Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。

087: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。

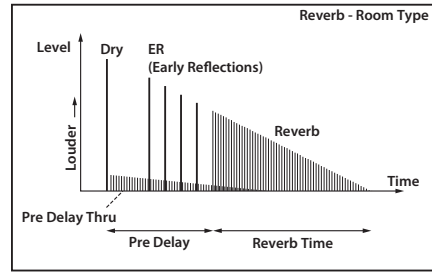
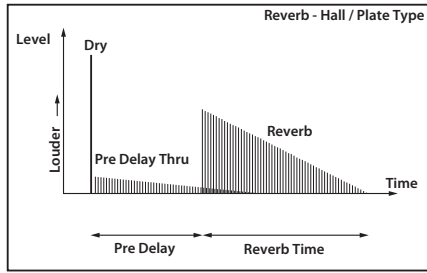


a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム p.317	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合 p.317	
c	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

- b: Pre Delay [msec]
- b: Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay”では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりコントロールします。

“Pre Delay Thru”では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。



088: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

090: Reverb2 Spring

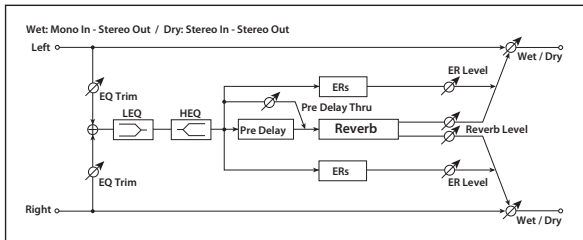
ギター・アンプに搭載されている、サーフ・ミュージックに最適な、スプリング・リバーブです。

089: Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

091: Reverb2 Hall

エコー成分を多く含むコンサート・ホールの残響をモデリングしています。



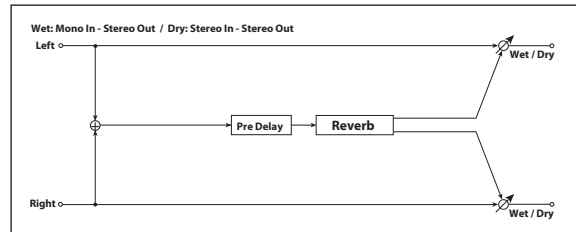
092: Reverb2 Plate

スプリングの代わりに鉄板を振動させるタイプのリバーブ・ユニットのモデルです。短めの残響に調整してあります。立ち上がりは早い残響はパーカッシブなプレイに適しています。

093: Reverb2 Room

初期反射音を多く含む、一般的な部屋のリバーブ・モデルです。

a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム p.317	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合 p.317	
c	ER Level	0...100	初期反射音のレベル p.318	
d	Reverb Level	0...100	リバーブ・レベル p.318	
e	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
g	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



a	Time	1...100	残響時間	
b	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
c	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
d	Pre Delay [msec]	0...70	ダイレクト音からのディレイ・タイム p.317	
b	Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: ER Level

d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

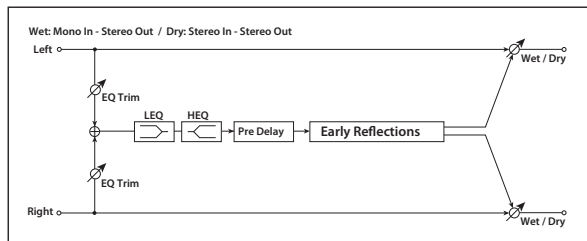
この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level”を大きくすると固い感じに、“Reverb Level”を大きくすると柔らかい感じになります。

Time

これらのリバーブでは、“Time”は秒単位でなく、1から100の値で設定します。1で最短時間、100で最長時間のリバーブ効果が得られます。

094: Early Reflections

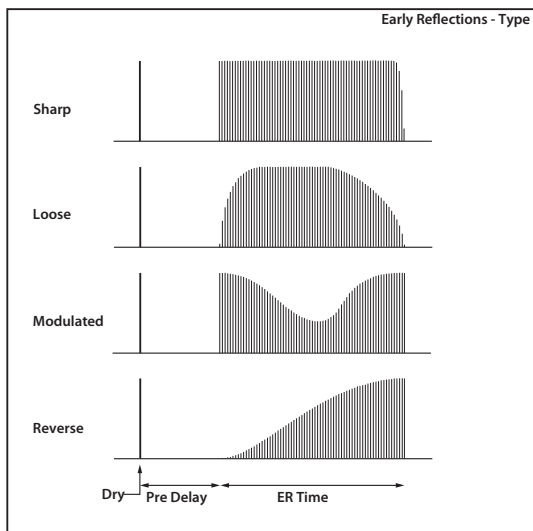
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ p.319	
b	ER Time [msec]	10..800	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0..200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0..100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0..+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0..+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99.. 99: 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off..Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100..+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type

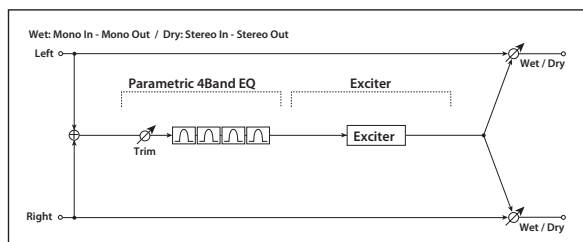
初期反射音の減衰のカーブを選択します。



Mono-Mono Serial (Mono-Mono)

095: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

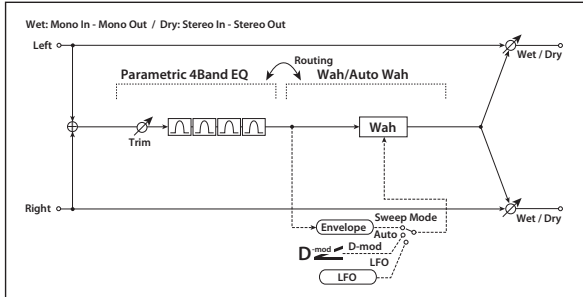
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0..100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20..1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5..10.0	バンド1の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18..+18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50..5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5..10.0	バンド2の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18..+18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300..10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5..10.0	バンド3の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18..+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500..20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5..10.0	バンド4の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18..+18	バンド4のゲイン	
EXCITER				
f	[X]Exciter Blend	-100..+100	エキサイター効果の深さ	p.277
g	[X]Emphasis Frequency	0..70	強調する周波数	p.277
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99.. 99: 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off..Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100..+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

096: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

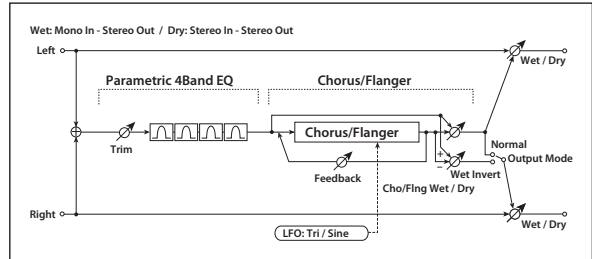
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



P4EQ			
a	[E]Trim	0..100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
	Routing	P4EQ → Wah, Wah → P4EQ	パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
WAH			
f	[W]Frequency Bottom	0..100	ワウの中心周波数の下限 p.278
	Frequency Top	0..100	ワウの中心周波数の上限 p.278
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFOによるコントロールの切り替え p.279
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース D-mod
h	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	Resonance	0..100	レゾナンス量 (共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ
i	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス D-mod
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

097: P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



P4EQ			
a	[E]Trim	0..100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
CHORUS/FLANGER			
f	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
g	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0..100	LFO 変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.292
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス p.281, p.292 D-mod
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え p.320
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

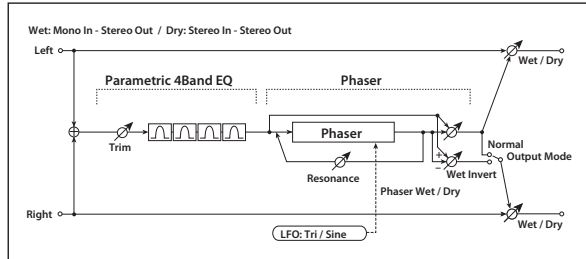
i: Output Mode

Wet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

098: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

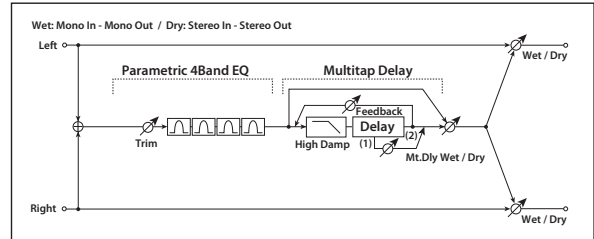
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 1 のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン	
PHASER				
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
g	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.295
h	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	p.324
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

099: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

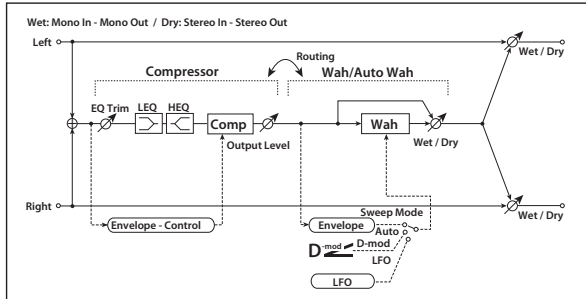
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 1 のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン	
MULTITAP DELAY				
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル	p.309
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量	
h	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

100: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

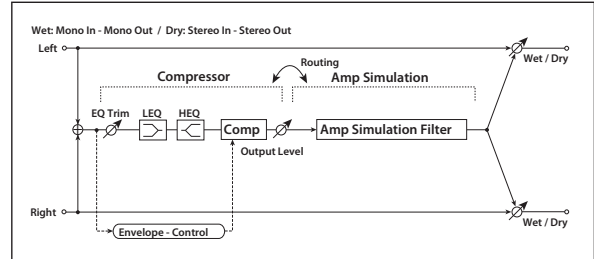
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.273
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.273
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.273
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
WAH				
e	[W] Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	p.278
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	p.278
f	[w]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
g	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
h	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Wah, Wah → Comp	コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

101: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

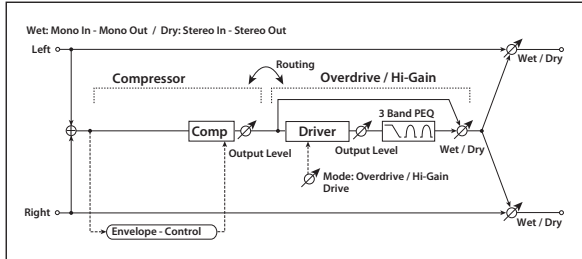
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.273
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.273
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.273
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
AMP SIM				
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Comp → Amp, Amp → Comp	コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

102: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

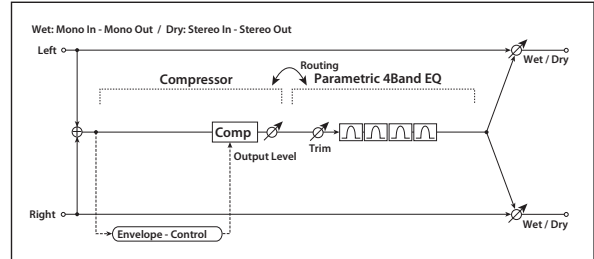
モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.273
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.273
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.273
OD/HI-GAIN				
c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	p.285
d	[O] Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	p.285
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビンタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
h	[O] Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → OD/HG, OD/HG → Comp	コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

103: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

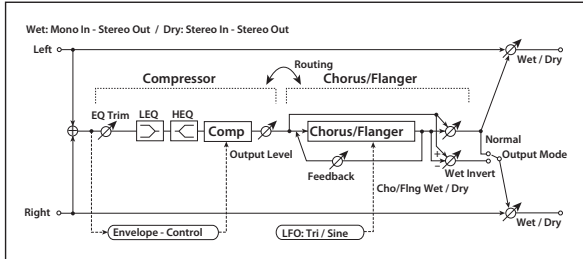
モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.273
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.273
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.273
P4EQ				
c	[E] Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
d	[E] B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 1 のゲイン	
e	[E] B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン	
f	[E] B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン	
g	[E] B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン	
h	Routing	Comp → P4EQ, P4EQ → Comp	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

104: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.273
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.273
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.273
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
CHORUS/FLANGER				
e	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
f	[F] Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.292
g	[F] Cho/Flng Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	p.281, p.292
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	p.324
i	Routing	Comp → Flanger, Flanger → Comp	コンプレッサーとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え	p.324
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

h: [F]Output Mode

i: Routing

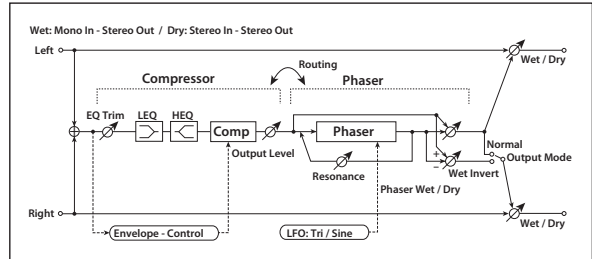
“[F]Output Mode” を Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入カタイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

また “Routing” を Flanger → Comp にすると、“Output Mode” の設定は無視され Normal の状態になります。

105: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

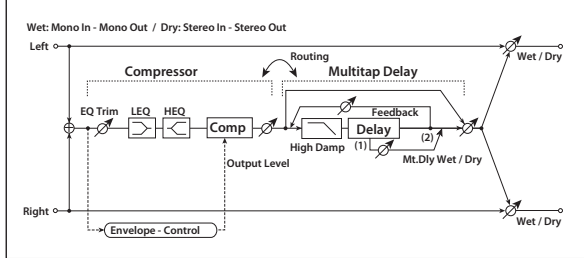
モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.273
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.273
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.273
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
f	[P] Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
g	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.295
	[P] Phaser Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	p.281, p.295
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
h	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	p.320
i	Routing	Comp → Phaser, Phaser → Comp	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	p.324
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

106: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

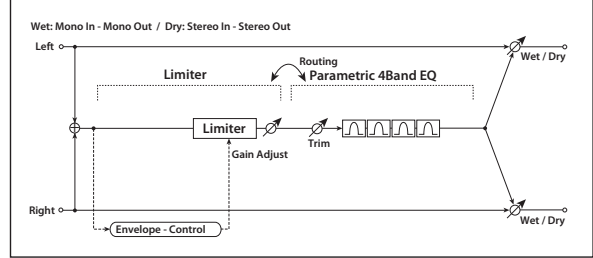
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.273
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.273
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.273
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
MULTITAP DELAY				
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.309
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Mt.Delay, Mt.Delay → Comp	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

107: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.325
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.325
	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
b	Release	1...100	リリース・タイム	
	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.325
P4EQ				
d	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
e	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
f	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
g	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
h	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	p.277
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
i	Routing	Limiter → P4EQ, P4EQ → Limiter	リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

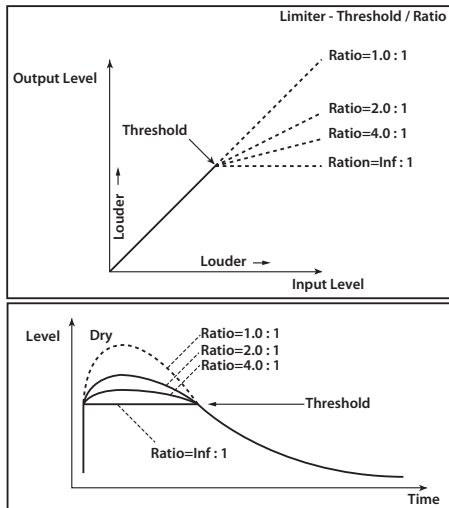
a: [L]Ratio

a: Threshold [dB]

c: [L]Gain Adjust [dB]

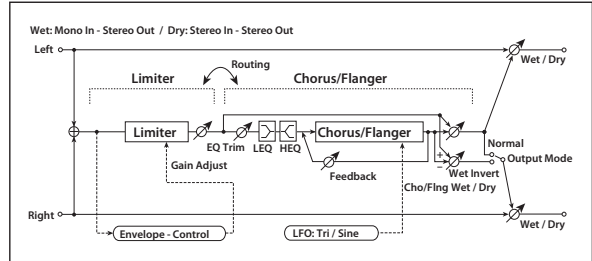
“[L]Ratio”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust”で調節してください。



108: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

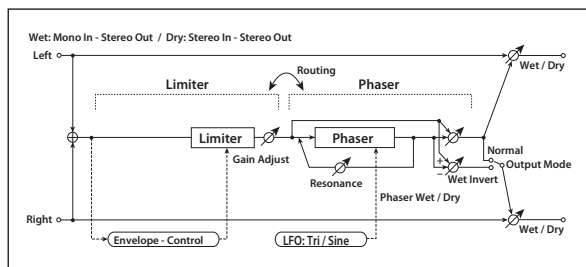
モノラル・タイプのリミッターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.325
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.325
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.325
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.292
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	[F]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
g	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス p.281, p.292	
h	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え p.324	
	Routing	Limiter → Flanger, Flanger → Limiter	リミッターとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

109: Limiter - Phaser

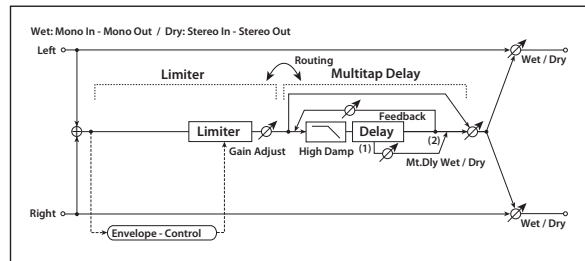
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf: 1	信号の圧縮比	p.325
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.325
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.325
PHASER				
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
e	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.295
f	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	p.281, p.295
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	p.320
h	Routing	Limiter → Phaser, Phaser → Limiter	リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	p.324
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

110: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

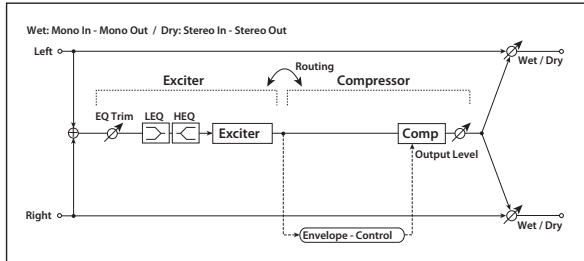
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf: 1	信号の圧縮比	p.325
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.325
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.325
MULTITAP DELAY				
d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.309
e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
f	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	Routing	Limiter → Mt.Delay, Mt.Delay → Limiter	リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

111: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

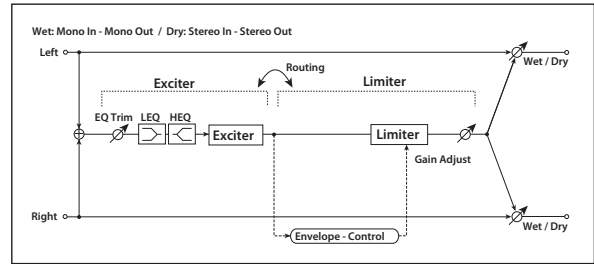
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.277
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数 p.277
c	[X]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
COMPRESSOR			
e	[C]Sensitivity	1...100	感度 p.273
f	[C]Attack	1...100	アタックの強さ p.273
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル p.273
g	Routing	Exciter → Comp, Comp → Exciter	エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

112: Exciter - Limiter

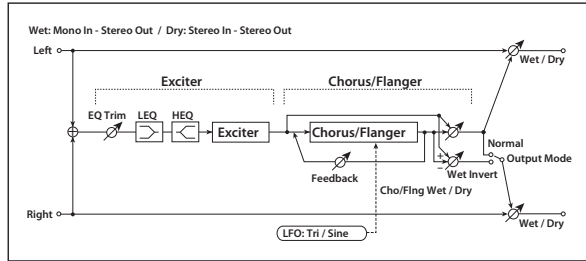
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.277
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数 p.277
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
LIMITER			
e	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比 p.325
f	[L]Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル p.325
g	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
h	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38... +24	リミッターの出力ゲイン p.325
i	Routing	Exciter → Limiter, Limiter → Exciter	エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

113: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger)

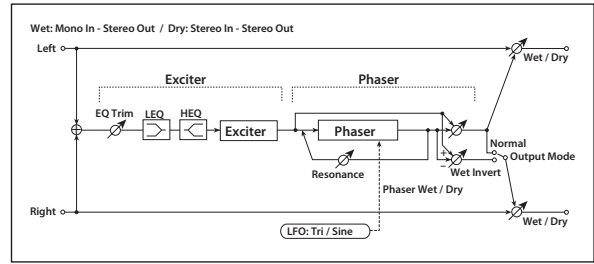
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.277
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	p.277
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
CHORUS/FLANGER				
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.292
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	p.281, p.292
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	p.320
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

114: Exciter - Phaser

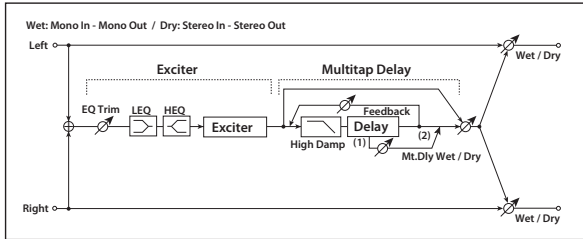
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.277
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	p.277
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
f	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.295
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	p.281, p.295
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	p.320
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

115: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

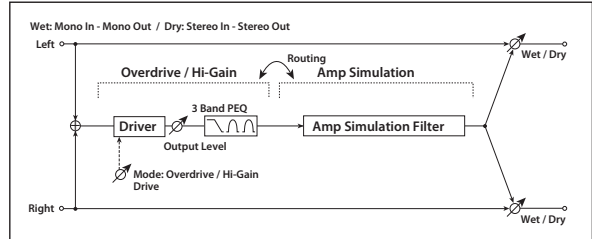
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.277
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数 p.277
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
MULTITAP DELAY			
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル p.309
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量
g	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.308
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

116: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

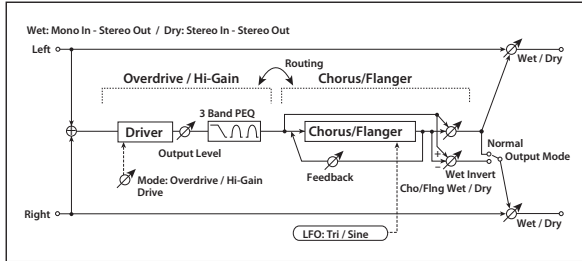
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合 p.285
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル p.285 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
	f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k
Q		0.5...10.0	中高域イコライザー1の帯域幅 p.277
Gain [dB]		-18...+18	中高域イコライザー1のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー2の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー2のゲイン
AMP SIM			
h	[A]Amplifier Type	55, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
i	Routing	OD/HG → Amp, Amp → OD/HG	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

117: OD/HG - Cho/FIng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

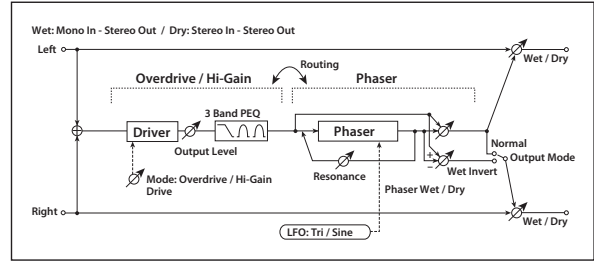
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合 p.285
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル p.285 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビンタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン
CHORUS/FLANGER			
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
i	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.292
j	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス p.281, p.292 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え p.324
	Routing	OD/HG → Flanger, Flanger → OD/HG	オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

118: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

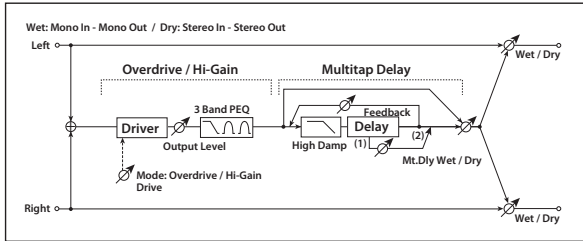
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合 p.285
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル p.285 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビンタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン
PHASER			
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
i	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量 p.295
j	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス p.281, p.295 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え p.324
	Routing	OD/HG → Phaser, Phaser → OD/HG	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え p.324
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

119: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi-Gain - Multitap Delay)

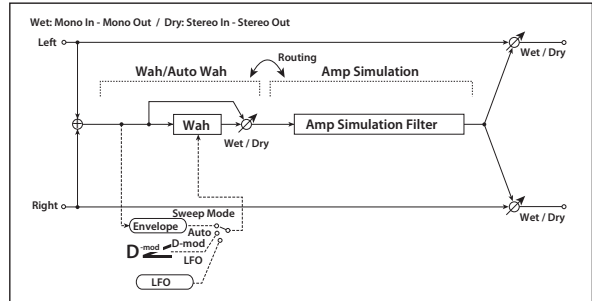
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合 p.285
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出カレベル p.285 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出カレベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出カレベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン
MULTITAP DELAY			
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出カレベル p.309
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量
j	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.308
	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス D^{mod}
k	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
l	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

120: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

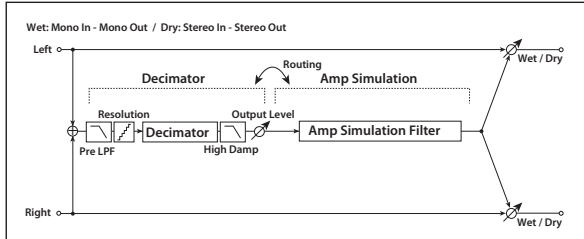
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



WAH			
a	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限 p.278
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限 p.278
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え p.279
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース D^{mod}
c	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ
d	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量
AMP SIM			
e	[A]Amplifier Type	5S, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
f	Routing	Wah → Amp, Amp → Wah	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

121: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

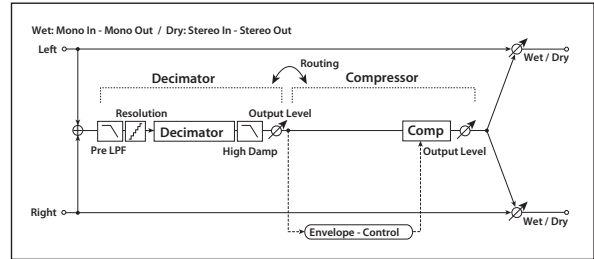
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR				
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	p.283
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	[D]Sampling Frequency [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4...24	データのビット長	p.283
c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル	p.283
AMP SIM				
d	[A]Amplifier Type	55, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
e	Routing	Decimator → Amp, Amp → Decimator	デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

122: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

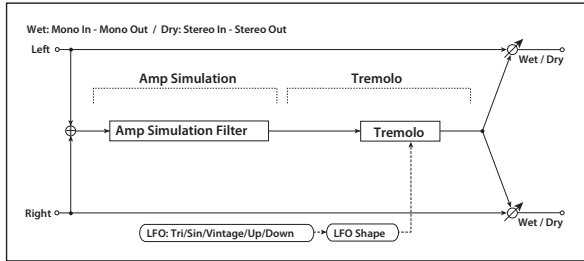
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR				
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	p.283
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	[D]Sampling Frequency [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4...24	データのビット長	p.283
c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル	p.283
COMPRESSOR				
d	[C]Sensitivity	1...100	感度	p.273
e	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.273
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.273
f	Routing	Decimator → Comp, Comp → Decimator	デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

123: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

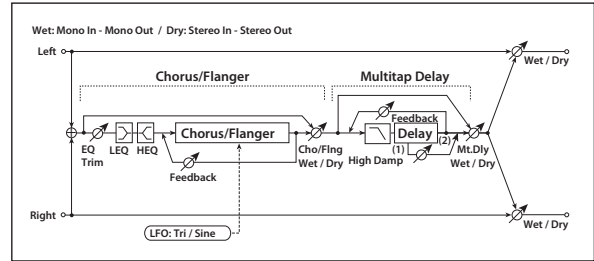
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



AMP SIM				
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
TREMOLLO				
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO 波形	p.301
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	p.280
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
d	[T]Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
e	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

124: Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

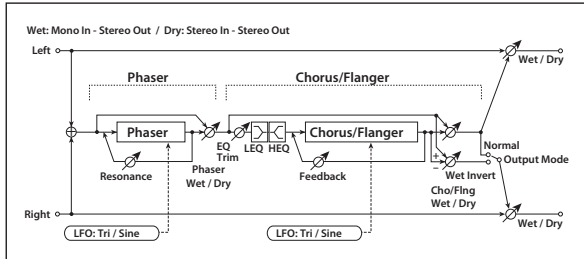
モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



CHORUS/FLANGER				
a	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
b	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.292
c	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
e	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	p.281, p.292
MULTITAP DELAY				
a	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.309
b	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
c	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308
d	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
e	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

125: Phaser - Cho/Fling (Phaser - Chorus/Flanger)

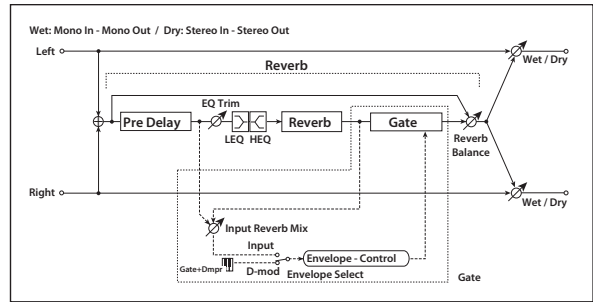
モノラル・タイプのフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



PHASER			
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
b	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量 p.295
c	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス p.281, p.295
	CHORUS/FLANGER		
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.292
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
h	[F]Cho/Fling Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス p.281, p.292
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え p.320
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

126: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



REVERB			
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
b	[R]Pre Delay [msec]	0...200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイ・タイム
	[R]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
c	Reverb Balance	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	リバーブのエフェクト・バランス
	d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low
Pre HEQ Fc		High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高 / 中の選択
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン
GATE			
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール / 入力信号によるコントロールの切り替え p.335
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース p.335
g	[G]Input Reverb Mix	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス p.335
	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル p.335
h	[G]Polarity	+, -	ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え p.276
i	[G]Attack	1...100	アタック・タイム p.276
	Release	1...100	リリース・タイム p.276
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

"[G]Envelope Select"はゲートのオン/オフを入力信号の大ききで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。"Src"ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

"[G]Envelope Select"をInputにすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大ききでゲートをコントロールします。信号の大ききが"Threshold"を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

通常は、"[G]Input Reverb Mix"をDry(ダイレクト音のみでゲートをコントロール)にします。ゲート・タイムを長くしたいときには"[G]Input Reverb Mix"の値を大ききし、"Threshold"も同時に調節するとよいでしょう。

Mono/Mono Parallel (Mono//Mono)

109:P4EQ // P4EQから 153: Mt.BPM DI // Mt.BPM DIはパラレル接続のエフェクトの組み合わせです。

それぞれのパンとエフェクト・バランスを個別に設定することができます。

画面にL側は[1]、R側は[2]と表示されます。

使用するエフェクトは次の9種類の組み合わせになります。

P4EQ (4 バンド EQ)

P4EQ			
a	Trim	0..100	入力レベル
b	B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18.0..+18.0	バンド 1 のゲイン
c	B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18.0..+18.0	バンド 2 のゲイン
d	B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18.0..+18.0	バンド 3 のゲイン
e	B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅 p.277
	Gain [dB]	-18.0..+18.0	バンド 4 のゲイン
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D_{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

Comp (コンプレッサー)

COMPRESSOR			
a	Sensitivity	1...100	感度 p.273
b	Attack	1...100	アタックの強さ p.273
c	Output Level	0..100	出力レベル
d	EQ Trim	0..100	イコライザーへの入力レベル
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D_{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

Limiter (リミッター)

LIMITER			
a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比 p.325
b	Threshold [dB]	-40..0	圧縮のかかるレベル p.325
c	Attack	1...100	アタック・タイム
d	Release	1...100	リリース・タイム
e	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38... +24	出力ゲイン p.325
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D_{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

Exciter (エキサイター)

EXCITER			
a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.277
b	Emphatic Frequency	0..70	強調する周波数 p.277
c	EQ Trim	0..100	イコライザーへの入力レベル
d	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
e	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D_{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

OD/HG (オーバードライブ)

OD/HI GAIN			
a	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディステーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合 p.285
b	Output Level	0..50	出力レベル p.285 D_{mod}
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース
c	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量
	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シエルビンクタイプ) の中心周波数
d	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.277
e	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン
	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅 p.277
f	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン
	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D_{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
g	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

Wah (ワウ)

WAH				
a	Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限 p.278	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限 p.278	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え p.279	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D ^{mod}
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
d	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
e	Low Pass Filter	Off, On	ローパス・フィルターのオン / オフ	
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

Cho/Fling (コーラス / フランジャー)

CHORUS/FLANGER				
a	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
b	Delay [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
c	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.292	
d	EQ Trim	0...100	イコライザへの入力レベル	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザのゲイン	
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

Phaser (フェイザー)

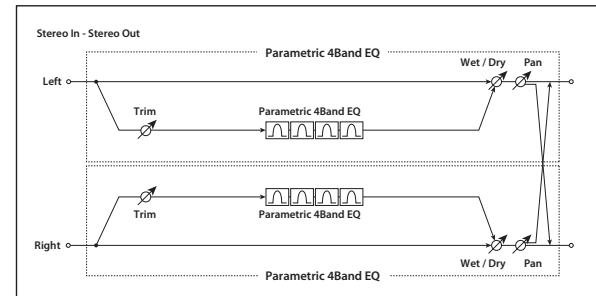
PHASER				
a	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
c	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
d	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量 p.295	
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

BPM Dly (マルチタップ BPM ディレイ)

MULTITAP BPM DELAY				
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.305	
	Time Over? L	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.314	
b	Time Over? R	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.314	
	Tap1 Base Note	♪	タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
c	Times	x1...x32	タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Tap2 Base Note	♪	タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
d	Times	x1...x32	タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
f	High Damp[%]	0...100	高域の減衰量 p.308	
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位	

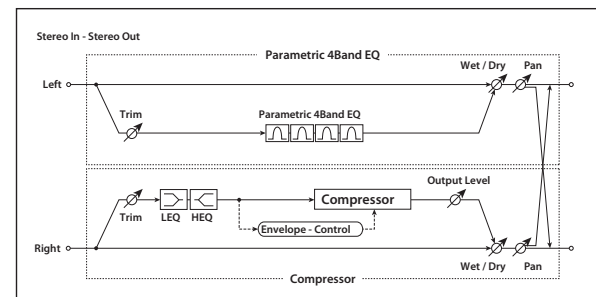
127: P4EQ // P4EQ (Parametric 4-Band EQ // Parametric 4-Band EQ)

4 バンド EQ (p.336) 2 つの平行接続エフェクトです。



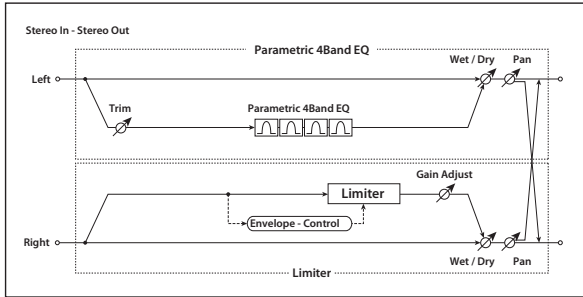
128: P4EQ // Comp (Parametric 4-Band EQ // Compressor)

4 バンド EQ (p.336) とコンプレッサー (p.336) の平行接続エフェクトです。



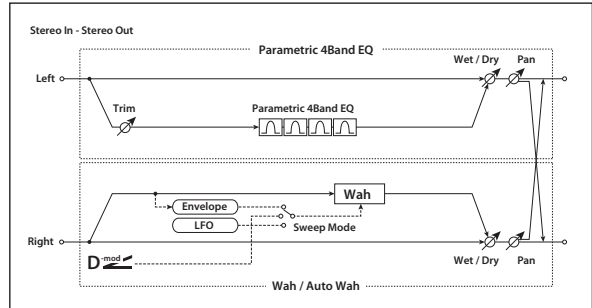
129: P4EQ // Limiter (Parametric 4-Band EQ //Limiter)

4バンドEQ (p.336) とリミッター (p.336) のパラレル接続エフェクトです。



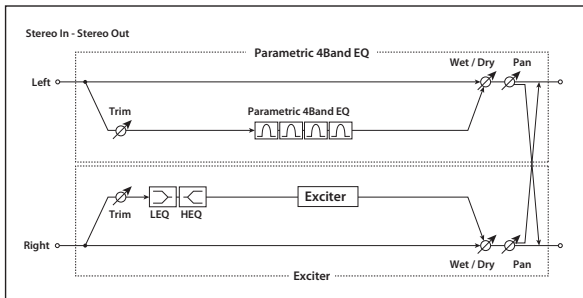
132: P4EQ // Wah (Parametric 4-Band EQ // Wah)

4バンドEQ (p.336) とワウ (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



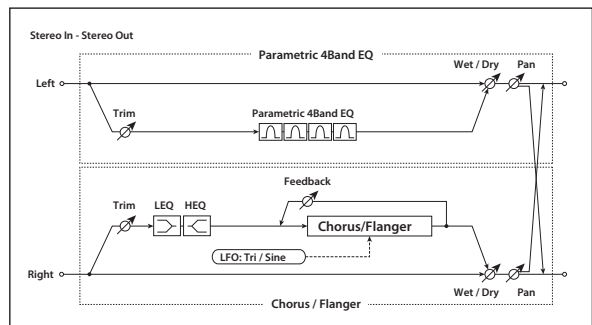
130: P4EQ // Exciter (Parametric 4-Band EQ //Exciter)

4バンドEQ (p.336) とエキサイター (p.336) のパラレル接続エフェクトです。



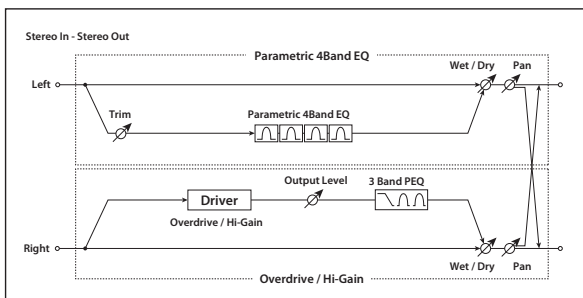
133: P4EQ // Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ // Chorus/Flanger)

4バンドEQ (p.336) とコーラス/フランジャー (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



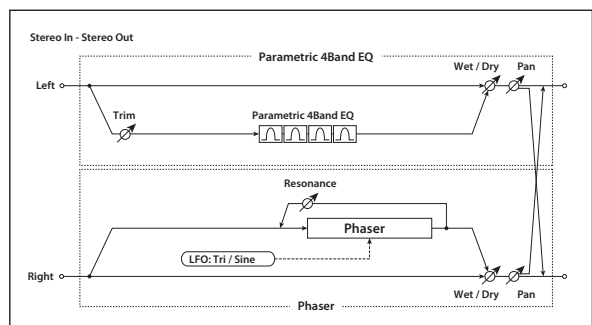
131: P4EQ // OD/HG (Parametric 4-Band EQ // Overdrive/Hi.Gain)

4バンドEQ (p.336) とオーバードライブ (p.336) のパラレル接続エフェクトです。



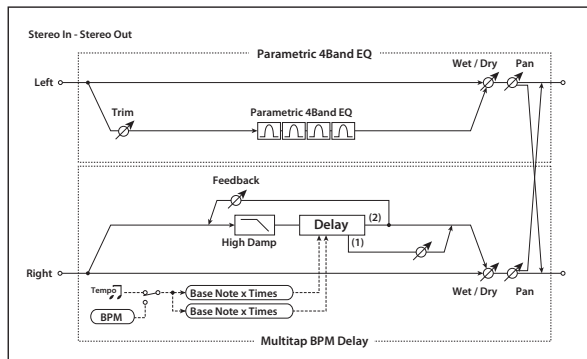
134: P4EQ // Phaser (Parametric 4-Band EQ //Phaser)

4バンドEQ (p.336) とフェイザー (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



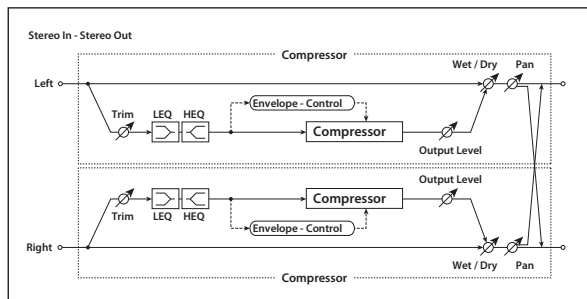
135: P4EQ // BPM Dly (Parametric 4-Band EQ // Multitap BPM Delay)

4バンドEQ (p.336) とマルチタップBPMディレイ (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



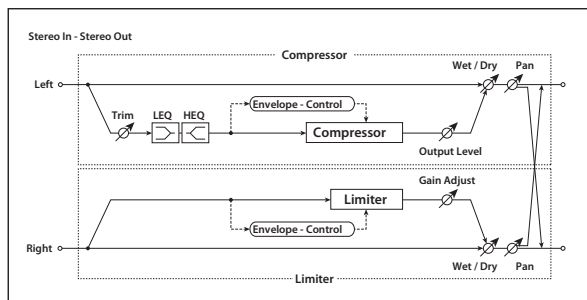
136: Comp // Comp (Compressor // /Compressor)

コンプレッサー (p.336) 2つのパラレル接続エフェクトです。



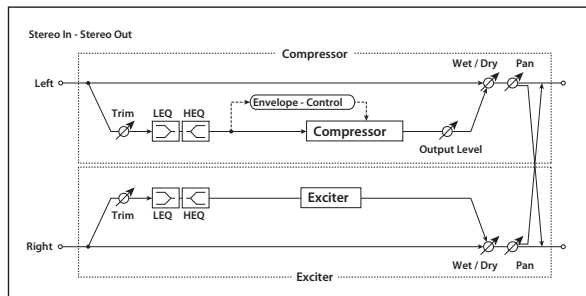
137: Comp // Limiter (Compressor // Limiter)

コンプレッサー (p.336) とリミッター (p.336) のパラレル接続エフェクトです。



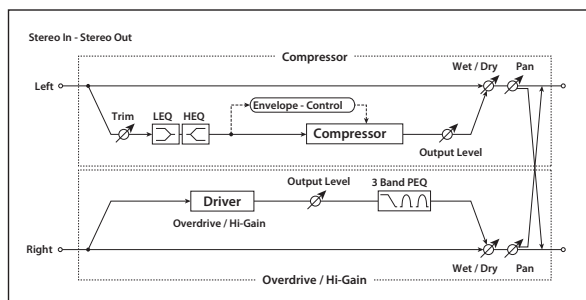
138: Comp // Exciter (Compressor // Exciter)

コンプレッサー (p.336) とエキサイター (p.336) のパラレル接続エフェクトです。



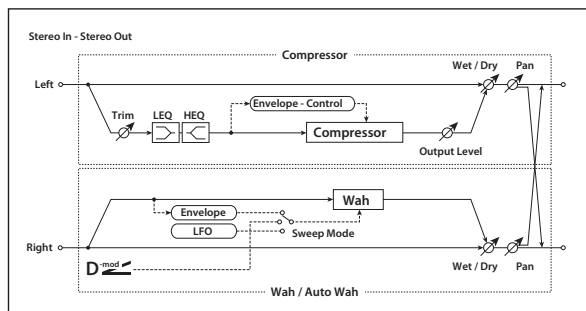
139: Comp // OD/HG (Compressor // Overdrive/Hi.Gain)

コンプレッサー (p.336) とオーバードライブ (p.336) のパラレル接続エフェクトです。



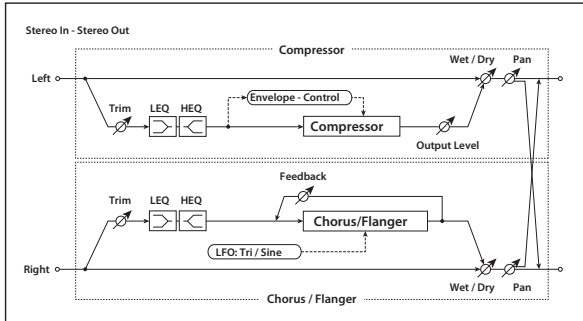
140: Comp // Wah (Compressor // Wah)

コンプレッサー (p.336) とワウ (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



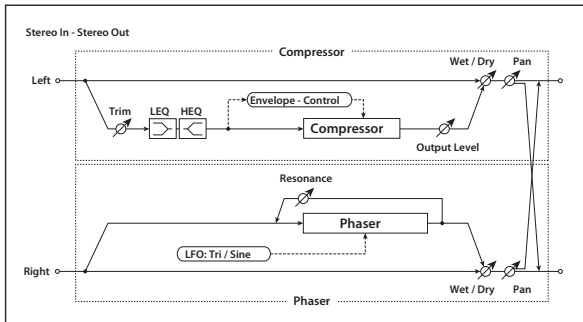
141: Comp // Cho/Flng (Compressor // Chorus/Flanger)

コンプレッサー (p.336) とコーラス/フランジャー (p.337) の
パラレル接続エフェクトです。



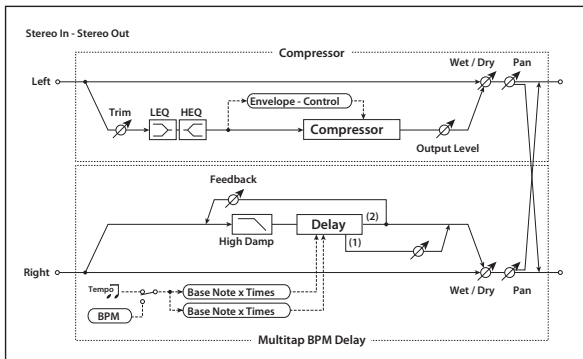
142: Comp // Phaser (Compressor // Phaser)

コンプレッサー (p.336) とフェイザー (p.337) のパラレル接続
エフェクトです。



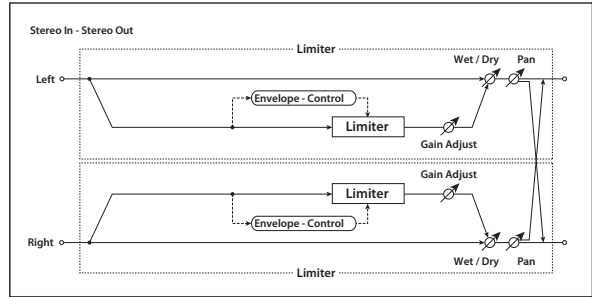
143: Comp // BPM Dly (Compressor / Multitap BPM Delay)

コンプレッサー (p.336) とマルチタップ BPM ディレイ (p.337)
のパラレル接続エフェクトです。



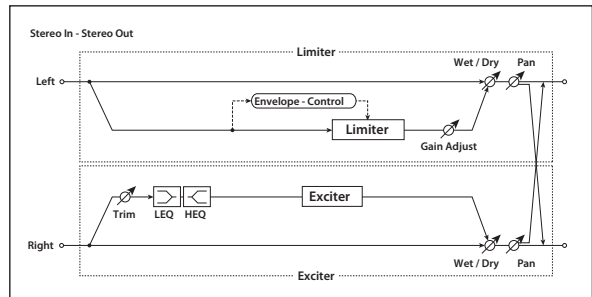
144: Limiter // Limiter

リミッター (p.336) 2つのパラレル接続エフェクトです。



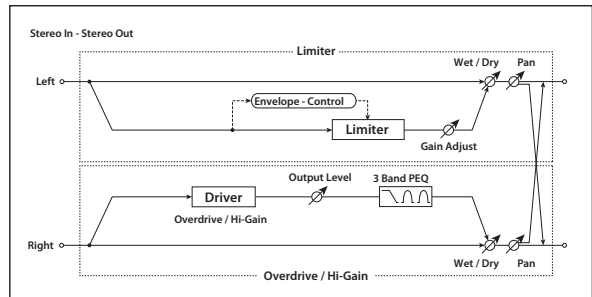
145: Limiter // Exciter

リミッター (p.336) とエキサイター (p.336) のパラレル接続
エフェクトです。



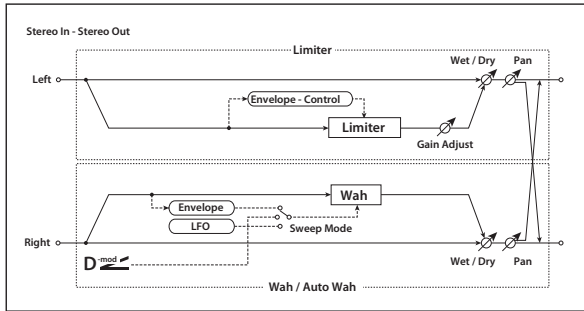
146: Limiter // OD/HG (Limiter // Overdrive/Hi.Gain)

リミッター (p.336) とオーバードライブ (p.336) のパラレル接続
エフェクトです。



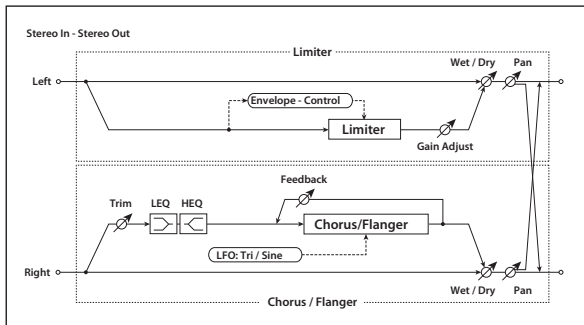
147: Limiter // Wah

リミッター (p.336) とワウ (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



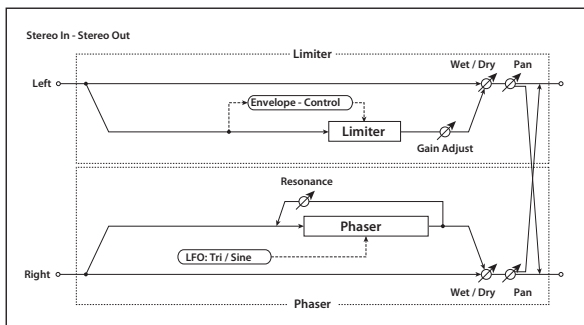
148: Limiter // Cho/FI (Limiter // Chorus/Flanger)

リミッター (p.336) とコーラス / フランジャー (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



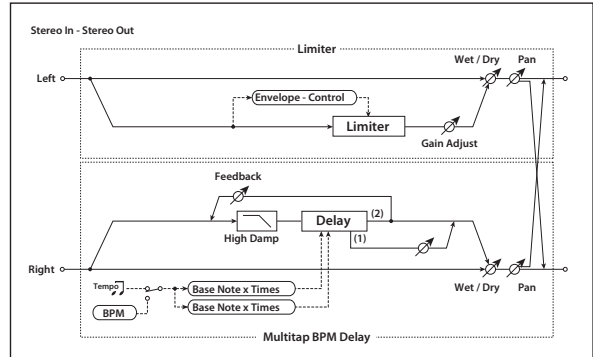
149: Limiter // Phaser

リミッター (p.336) とフェイザー (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



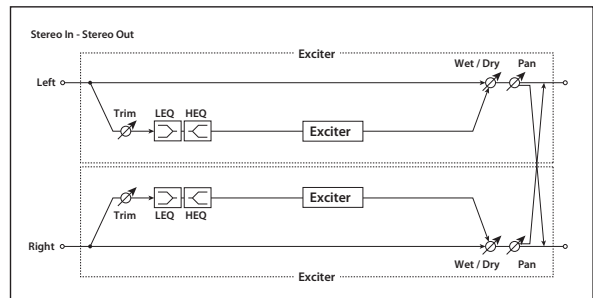
150: Limiter // BPM DI (Limiter // Multitap BPM Delay)

リミッター (p.336) とマルチタップ BPM デレイ (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



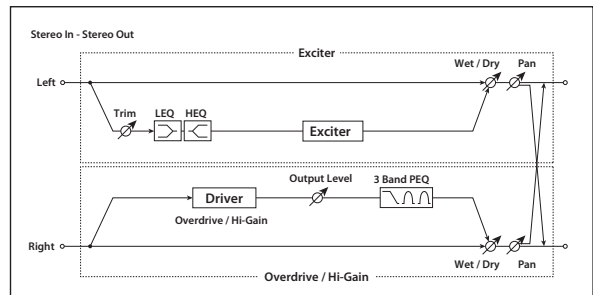
151: Exciter // Exciter

エキサイター (p.336) 2つのパラレル接続エフェクトです。



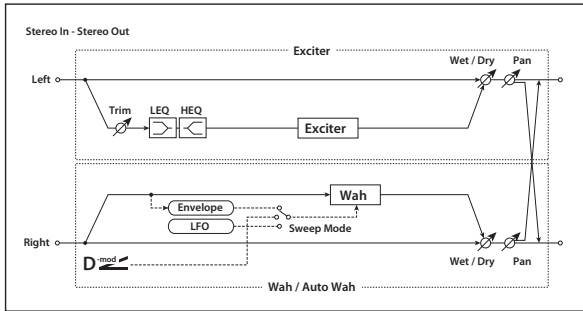
152: Exciter // OD/HG (Exciter // Overdrive/Hi.Gain)

エキサイター (p.336) とオーバードライブ (p.336) のパラレル接続エフェクトです。



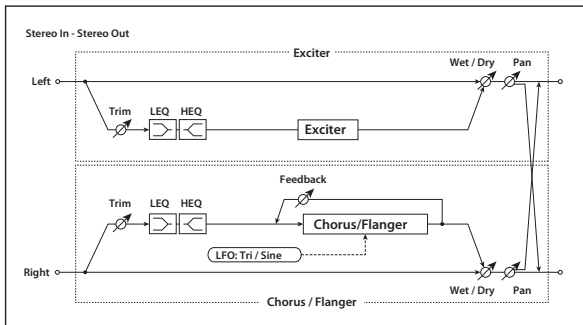
153: Exciter // Wah

エキサイター (p.336) とワウ (p.337) の平行接続エフェクトです。



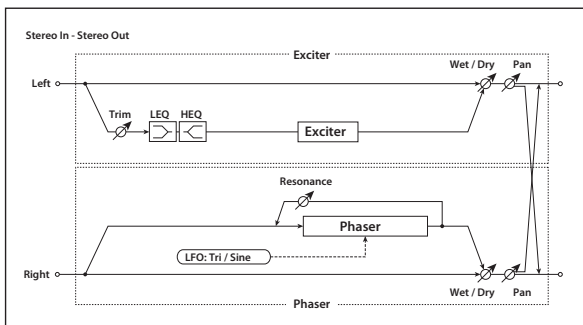
154: Exciter // Cho/FI (Exciter // Chorus/Flanger)

エキサイター (p.336) とコーラス / フランジャー (p.337) の平行接続エフェクトです。



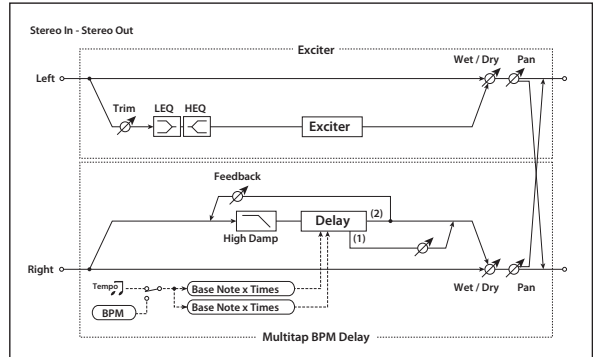
155: Exciter // Phaser

エキサイター (p.336) とフェイザー (p.337) の平行接続エフェクトです。



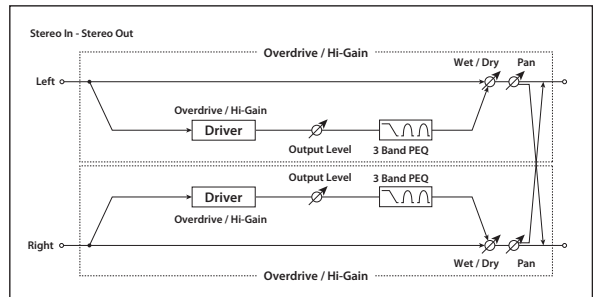
156: Exciter // BPM DI (Exciter // Multitap BPM Delay)

エキサイター (p.336) とマルチタップ BPM デレイ (p.337) の平行接続エフェクトです。



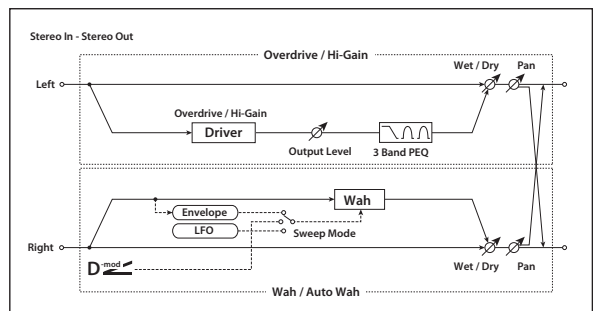
157: OD/HG // OD/HG (Overdrive/Hi.Gain // Overdrive/Hi.Gain)

オーバードライブ (p.336) 2つの平行接続エフェクトです。



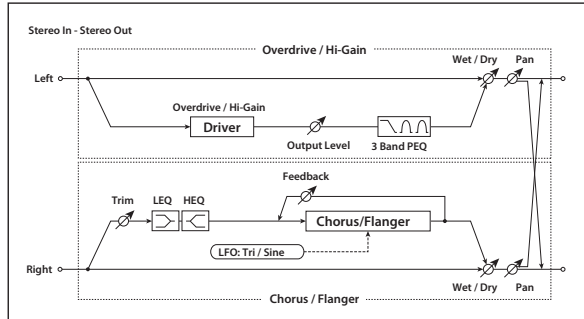
158: OD/HG // Wah (Overdrive/Hi.Gain // Wah)

オーバードライブ (p.336) とワウ (p.337) の平行接続エフェクトです。



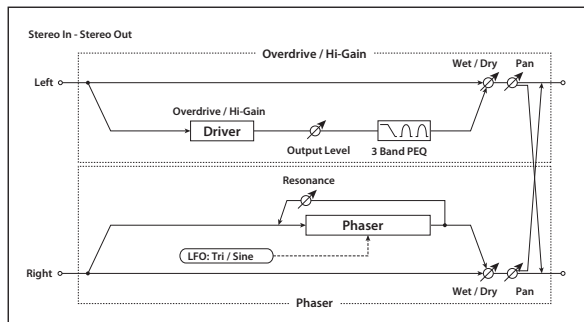
159: OD/HG // Cho/Fln (Overdrive/Hi.Gain // Chorus/Flanger)

オーバードライブ (p.336) とコーラス/フランジャー (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



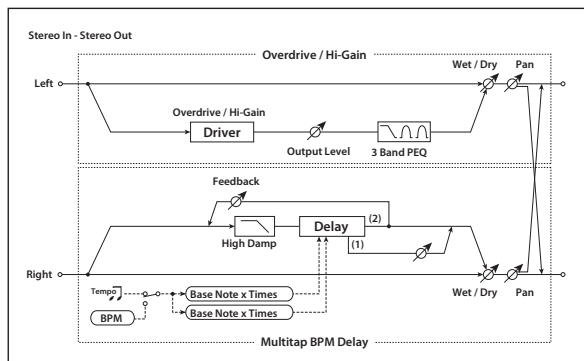
160: OD/HG // Phaser (Overdrive/Hi.Gain // Phaser)

オーバードライブ (p.336) とフェイザー (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



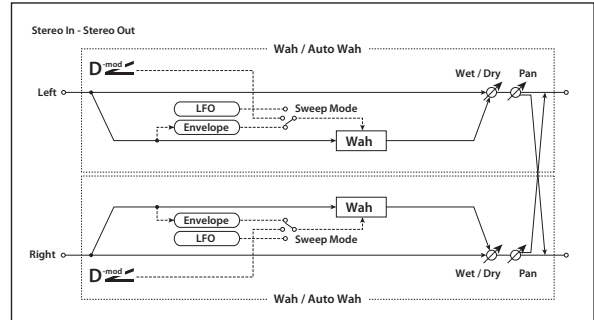
161: OD/HG // BPMDly (Overdrive/Hi.Gain // Multitap BPM Delay)

オーバードライブ(p.336)とマルチタップBPMディレイ(p.337)のパラレル接続エフェクトです。



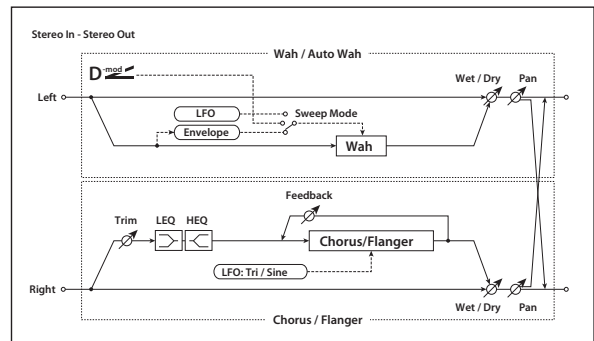
162: Wah // Wah

ワウ (p.337) 2つのパラレル接続エフェクトです。



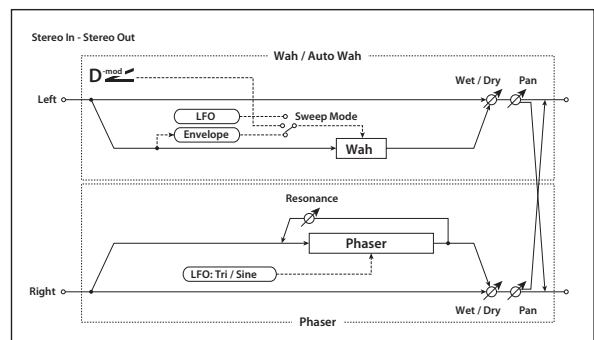
163: Wah // Cho/Flng (Wah // Chorus/Flanger)

ワウ (p.337) とコーラス/フランジャー (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



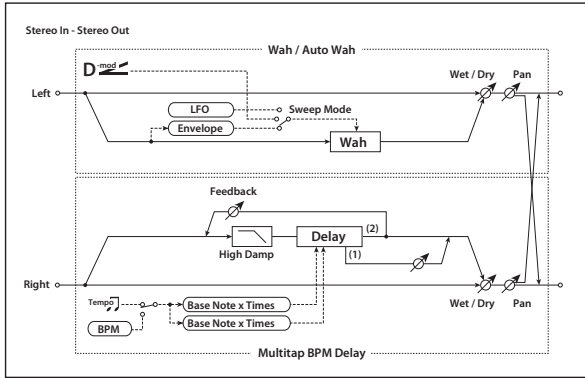
164: Wah // Phaser

ワウ (p.337) とフェイザー (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



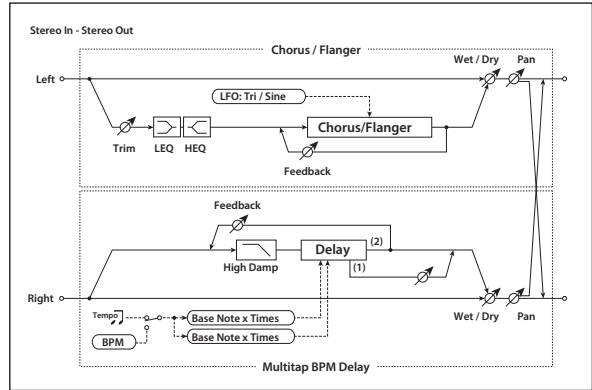
165: Wah // BPM Dly (Wah // Multitap BPM Delay)

ワウ (p.337) とマルチタップBPMディレイ (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



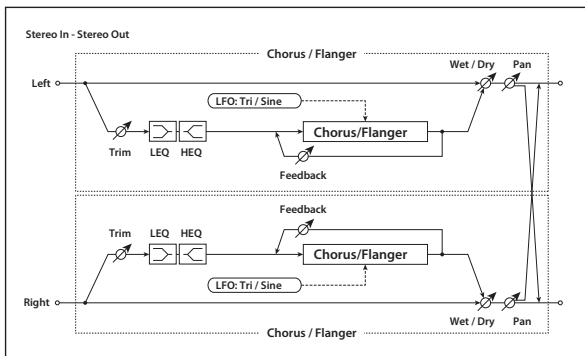
168: Cho/FI // BPM Dly (Chorus/Flanger // Multitap BPM Delay)

コーラス / フランジャー (p.337) とマルチタップBPMディレイ (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



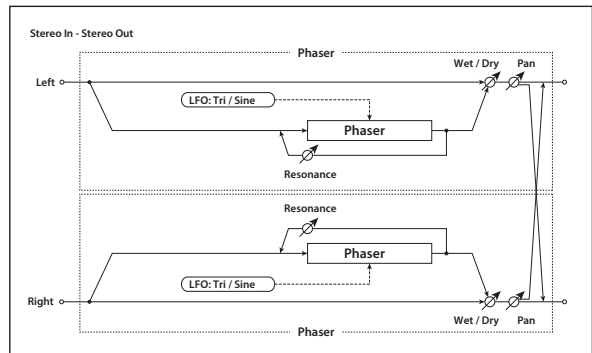
166: Cho/FI // Cho/FI (Chorus/Flanger // Chorus/Flanger)

コーラス / フランジャー (p.337) 2つのパラレル接続エフェクトです。



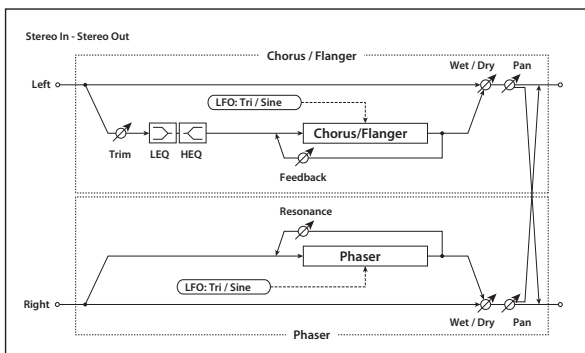
169: Phaser // Phaser

フェイザー (p.337) 2つのパラレル接続エフェクトです。



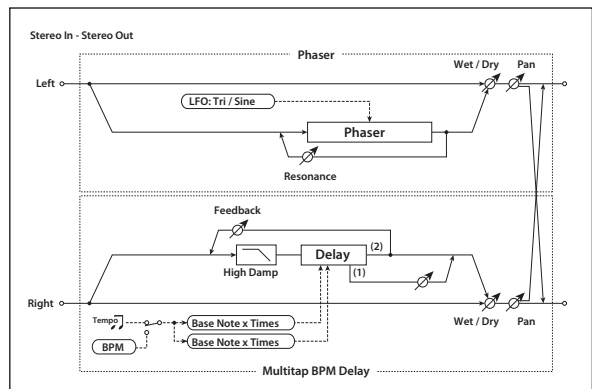
167: Cho/FI // Phaser (Chorus/Flanger // Phaser)

コーラス / フランジャー (p.337) とフェイザー (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



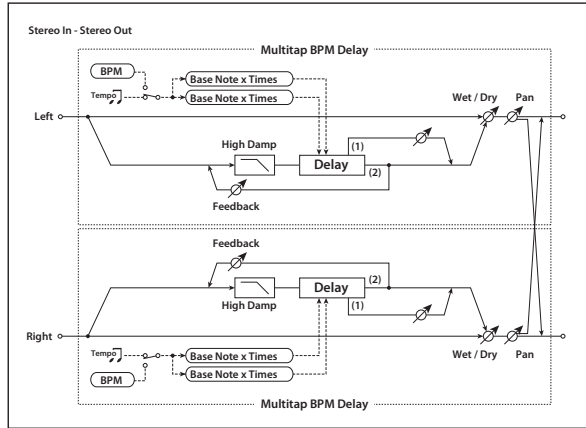
170: Phaser // BPM Dly (Phaser // Multitap BPM Delay)

フェイザー (p.337) とマルチタップBPMディレイ (p.337) のパラレル接続エフェクトです。



171: BPM DI // BPM DI (Multitap BPM Delay // Multitap BPM Delay)

マルチタップ BPM デレイ (p.337) 2つのパラレル接続エフェクトです。

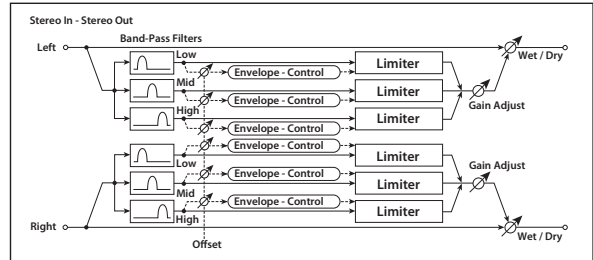


Double Size

ダブル・サイズのエフェクトは、インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、マスター・エフェクトMXF1でしか使用できません。

172: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

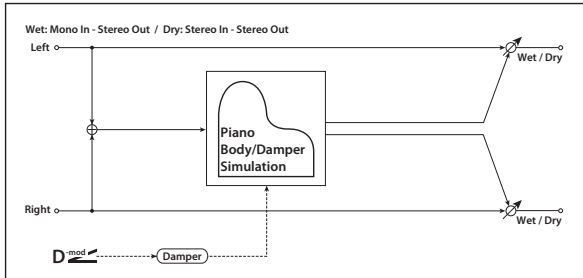
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.325	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.325	
c	Attack	1...100	アタック・タイム		
d	Release	1...100	リリース・タイム		
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	p.275	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	p.275	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	p.275	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	p.325	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース		
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量		
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

173: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth	0...100	ピアノのボディの共振の深さ p.346	
b	Damper Depth	0...100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ p.346	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース p.346	
c	Tone	1...100	エフェクト音の音質 p.346	
d	Mid Shape	0...36	音質の中域 p.346	
e	Tune	-50...+50	チューニングの微調整 p.346	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: Damper Depth

b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。“Src”ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常はDamper (CC#64) (ダンパー・ペダル)を使用します。

MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

c: Tone

d: Mid Shape

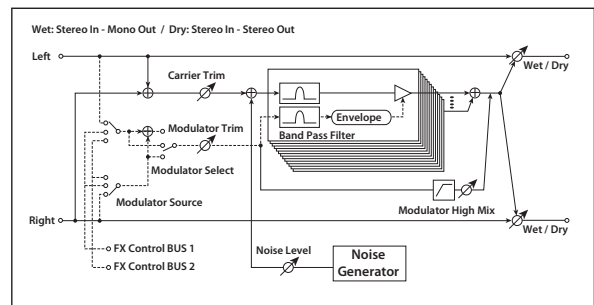
エフェクト音の音質をコントロールします。

e: Tune

このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。“Master Tune” (Global P0)などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

174: Vocoder

入力信号（キャリア）に、他の信号（モジュレーター）のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。KROMEでは、モジュレーターにマイク入力音等の外部入力を使用することはできませんが、内部の音源をモジュレーターとして使用すると、独特の効果を得られます。ボイス系の音色、リズムや効果音系をモジュレーターに入力します。キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。設定方法については、“例：Vocoder (Combination)” (p.258)を参照してください。



a	Carrier Trim	0...100	キャリアの入力レベル	
b	Modulator Trim	0...100	モジュレーターの入力レベル	
c	Modulator Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	モジュレーター入力の選択	
d	Modulator Select	L/R Mix, L Only, R Only	モジュレーター入力の左右のミックス / 左のみ / 右のみの選択	
e	Formant Shift	-2...+2	ボコーダー効果の周波数の高さ p.346	
f	Response	0...100	モジュレーター入力に対する変化の速さ	
g	Noise Level	0...100	キャリア側へのノイズのミックス・レベル p.346	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション量	
h	Modulator High Mix	0...100	モジュレーターの高域成分の出力レベル p.346	
i	Low Gain [dB]	-12...+12	ボコーダーの低域の出力レベル	
	High Gain [dB]	-12...+12	ボコーダーの高域の出力レベル	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: Formant Shift

キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

g: Noise Level

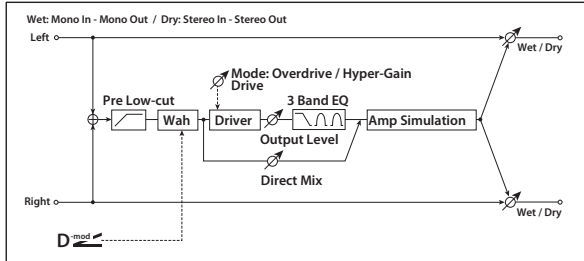
キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

h: Modulator High Mix

モジュレーターの高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

175: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。“OD/Higain Wah”よりもさらにハイゲインの設定が可能です。

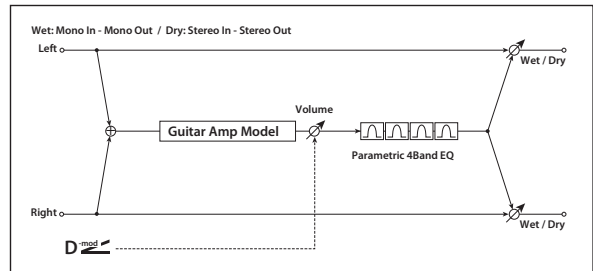


a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	p.285	D-mod
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	p.285	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	p.285	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	p.285	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース		D-mod
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え		
d	Drive	1...120	歪み具合	p.285	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	p.285	
e	Output Level	0...50	出力レベル	p.285	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量		
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー(シェルビンタイプ)の中心周波数		
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン		
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー1の帯域幅	p.277	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー1のゲイン		
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー2の帯域幅	p.277	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー2のゲイン		
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量		
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ		
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

176: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギター・アンプ・シミュレーションと、4バンド・イコライザーの組み合わせです。

“021: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)” (p.285) と組み合わせることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



a	Amplifier Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	p.348	
	Drive Gain	0...100	入力ゲイン		
b	Volume	0...100	出力レベル		D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量		
c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル		
	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル		
d	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル		
	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)	p.348	
e	Post P4EQ	Thru, On	イコライザーのスルー、オンの選択	p.348	
f	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン		
g	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン		
h	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン		
i	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン		

j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amplifier Type
d: Presence

Amplifier TypeがVOX AC15...VOX AC30TBのときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外のときは、高音域の増幅量を設定します。

VOX社製アンプのCutノブ・コントロールに相当します。

e: Post P4EQ

19: St. Guitar Cabinetとチェインすることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQ を"Thru"にすることをおすすめしますが、必要に応じて"On"にして音質調整を行ってください。

177: G.Amp Clean Combo

1975年より販売されている2x12"スピーカーを搭載したアンプのクリーン・チャンネルをモデリングしました。その名の通りクリーンなサウンドで、タイトな弾けるような響きを持ち、低音は深く引き締まった音です。

178: G.Amp California

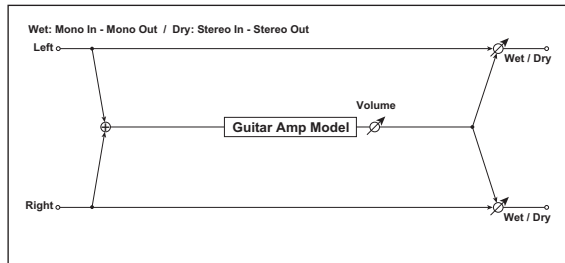
1963～1968年に生産され、4x10"スピーカーを搭載したこのアメリカ製のコンボ・アンプは、ビッグなクリーン・サウンドとドライブしたときの暖かくハスキーなサウンドで知られています。

179: G.Amp Tweed

このアメリカ製ツイード地の57年製2x12"コンボ・アンプは、クラシック・ロックやブルース、カントリーに最適な、リッチなクリーン・トーンで知られています。ボリュームを上げるとパワフルでパンチの効いたオーバードライブ・サウンドを生み出すことも可能。

180: G.Amp Modded OD

北ハリウッドで製作された100Wのブティック・アンプ・ヘッドのモデリングです。豊かな倍音のオーバードライブ・トーンに、伸びやかなサスティンが加わり、演奏する楽しみを味わわせてくれます。



a	Gain	0..100	ゲイン	
b	Volume	0..100	ボリューム	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
c	Bass	0..100	ベース(低域)のレベル	
d	Middle	0..100	ミドル(中域)のレベル	
e	Treble	0..100	トレブル(高域)のレベル	
f	Presence	0..100	プレゼンス(超高音域)のレベル	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

アンプとキャビネットの組み合わせ例

これらのアンプ・モデル・エフェクトは、キャビネット・モデル・エフェクト(S21:St.Guitar Cabinet)にチェーンして使用することを推奨します。自由に組み合わせて、多様なサウンドを作ることができますので、自由な発想でいろいろな組み合わせを試してください。ここでは、代表的な組み合わせを紹介します。

アンプ・タイプ	キャビネット・タイプ
177: G.Amp Clean Combo	1x12 TWEED 2x10 BLACK 2x12 BLACK 4x12 UK H30
178: G.Amp California	1x12 TWEED 4x10 TWEED 2x12 BLACK 4x12 UK H30
179: G.Amp Tweed	1x12 TWEED 2x10 BLACK 2x12 BLACK
180: G.Amp Modded OD	4x12 UK T754x12 US V30

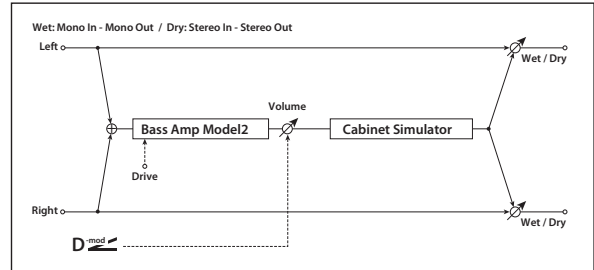
推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

Note: エフェクト・プリセット機能を使って、組み合わせをプリセットしておくくと便利です。(→p.63)

181: BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン / ドライブ付きのベース・アンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amplifier Type	STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR	アンプの選択 p.349 MOTOWN サウンドに最適な真空管コンボ・アンプ VOX 製 100W 真空管アンプ AC100 UK 製 200W 真空管アンプ	
b	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
c	Volume	0...100	出力レベル	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
d	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル	
e	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル	
f	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル	
g	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)	
h	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	
i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択 p.287, p.349	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amplifier Type

i: Cabinet Type

推奨組み合わせ

Amplifier Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4X15, UK - 4X12

Note: エフェクト・プリセット機能を使って、組み合わせをプリセットしておくくと便利です。(→p.63)

182: EP Cabinet/Drive

タイン・タイプのエレクトリック・ピアノの有名なモデルのパワー・アンプ、スピーカー・キャビネットの特性を忠実に再現しました。独特のドライブ感と暖かみのあるトーンを付加できます。

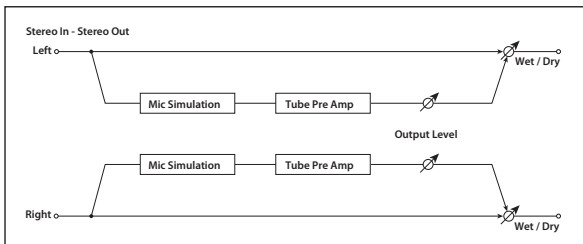
a	Cabinet Type	Tine EP I, Tine EP II, Reed EP	パワー・アンプとスピーカー・キャビネットの選択	
b	Drive Switch	Off, On	ドライブのオン/オフ	
	Src	Off...Tempo	ドライブのオン/オフのモジュレーション・ソース	
c	Sw	Toggle, Moment	ドライブのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	
	Drive	0...100	歪み具合	
	Src	Off...Tempo	歪み具合のモジュレーション・ソース	
d	Intensity	-100...+100	歪み具合のモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
e	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Drive

このパラメーターの値が低い場合は歪みの少ないクリーンなサウンドで、“Drive”が増すにつれて歪みが深くなります。“Drive”の増減と連動して全体音量は補正されますので、“Drive”を上げると聴感上ボリュームが上がったように聞こえる場合がありますが、実際の音量は大きく変化しません。

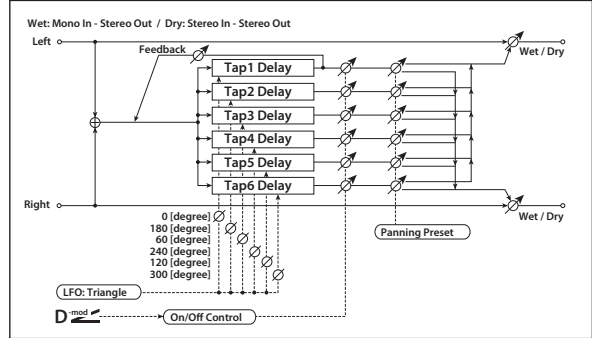
183: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

ステレオ・タイプのマイク / プリアンプ・シミュレーションで (→ p.288、028: Mic Model +PreAmp 参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするときに使用します。



184: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO 位相の異なる 6 つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0...2000	タップ 1 (LFO 位相=0度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 1 のコーラスの深さ	
c	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 1 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	p.351
	Tap2 (180) [msec]	0...2000	タップ 2 (LFO 位相=180度) のディレイ・タイム	
d	Depth	0...30	タップ 2 のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 2 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	p.351
e	Tap3 (060) [msec]	0...2000	タップ 3 (LFO 位相=60度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 3 のコーラスの深さ	
f	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 3 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	p.351
	Tap4 (240) [msec]	0...2000	タップ 4 (LFO 位相=240度) のディレイ・タイム	
g	Depth	0...30	タップ 4 のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 4 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	p.351
h	Tap5 (120) [msec]	0...2000	タップ 5 (LFO 位相=120度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 5 のコーラスの深さ	
i	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ 5 の出力オン / オフ / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	p.351

g	Tap6 (300) [msec]	0...2000	タップ6 (LFO位相=300度)のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ6のコラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On→Off (Dm), Off→On (Dm)	タップ6の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.351	
h	Panning Preset	1: L123456R,	各タップのステレオ定位パターン p.351	
		2: L135246R,		
		3: L135246R,		
		4: L145632R		
i	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ出力レベルと、タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

Always Onにすると、常に出力オン(モジュレーションなし)。

Always Offにすると、常に出力オフ(モジュレーションなし)。

On→Off(Dm)にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

Off→On(Dm)にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

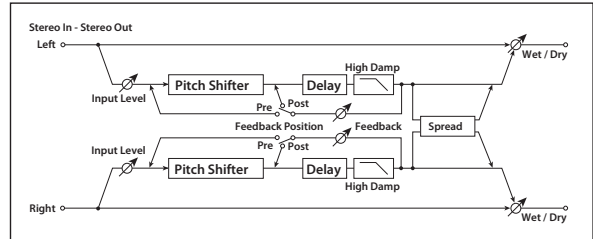
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

h: Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

185: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



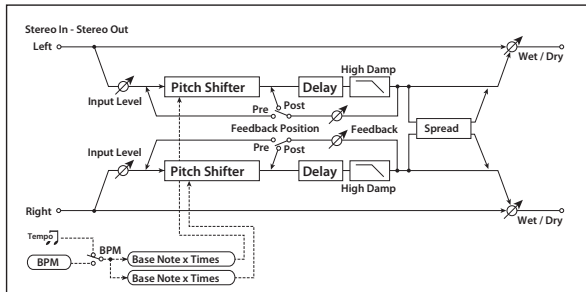
a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.307	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転 p.351	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.305	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.305	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.305	
c	Fine [cent]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.305	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.305	
d	L Delay [msec]	0...2000	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Delay [msec]	0...2000	右チャンネルのディレイ・タイム	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.305	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.305	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.308	
h	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.304	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: L/R Pitch

Up/Downにすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。

186: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

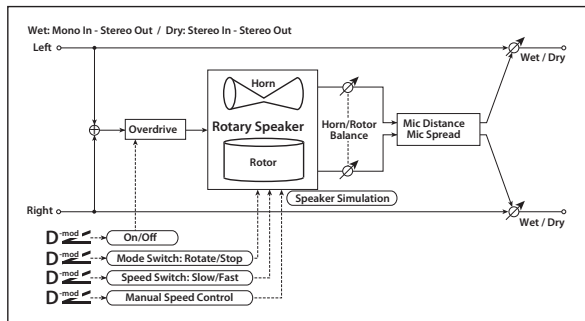
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.305	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転 p.351	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.305	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.305	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.305	
c	Fine [cent]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.305	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.305	
d	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定 p.305	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.305	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.305	
e	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
f	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.305	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.305	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.305	
i	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.305	
	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.304	
j	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304	
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.304	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量 p.304	

187: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているため、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オン/オフ	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース p.353	
	Sw	Toggle, Moment	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.353	
b	Overdrive Gain	0...100	歪み具合	
	Overdrive Level	0...100	オーバードライブの出力レベル	
c	Overdrive Tone	0..15	オーバードライブの音質	
	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.307	
e	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	
	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.307	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	
g	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ p.307	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
h	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ p.307	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
i	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離 p.307	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度 p.307	

j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

a: Sw

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン/オフの切り替え方を選択します。

“Sw”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

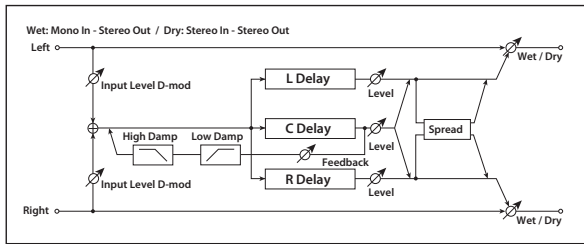
MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオーバードライブがオン/オフします。

一方、“Sw”をMomentにすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

188: L/C/R Long Delay

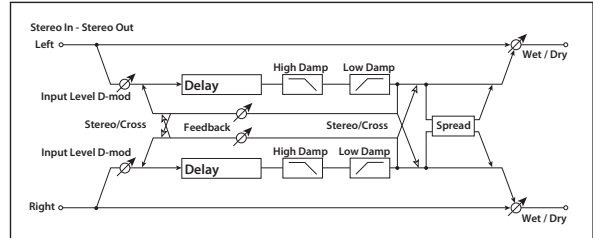
3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長 5460msec まで設定できます。



a	L Delay Time [msec]	0...5460	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...5460	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...5460	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.308
f	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D^{mod} p.304
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.304
	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	p.308
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

189: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

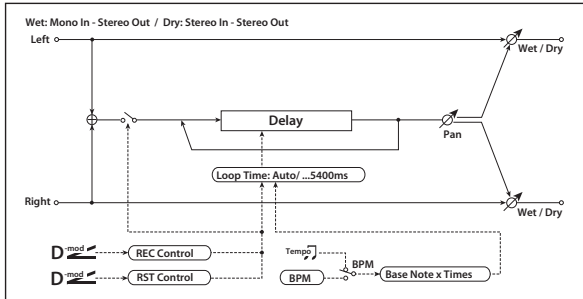
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長 2730msec まで設定できます。



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...2730.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...2730.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	D^{mod}
	Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.308
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.308
h	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D^{mod} p.304
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.304
	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	p.308
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

190: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...10800	ループ時間の自動設定モード / ループ時間 p.354	
b	Loop BPM Sync	Off, On	ディレイ・タイムの時間による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.354	
c	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択 / テンポの指定 p.354	
	Time Over?	---, OVER!	MIDI/Tempo Sync=On 時、ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
d	Loop Base Note		ディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.354	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数 p.354	
e	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース p.354	
f	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース p.354	
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ p.354	
h	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ p.354	
i	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位	
	Src	Off...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Loop Time [msec]

Autoにすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外ではループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間(モジュレーション・ソースまたは“Manual REC Control”をオンにしている時間)がループ時間となります。

ただし、最長10800msecを超えた場合、ループ時間は自動的に10800msecにセットされます。

c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長10800msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

b: Loop BPM Sync

c: BPM

d: Loop Base Note

d: Times

“Loop BPM Sync”がオンの場合“Times”での設定は無視され、ループ時間は“BPM”、“Loop Base Note”、“Times”によって決定されます。この場合も10800msecを超えることはできません。

ホールドの手順(Loop Time Autoの場合)

1. “REC Control Src”JS + Y: #01
“RST Control Src”JS - Y: #02
“Manual REC Control”REC Off
“Manual RST Control”RESET
“Loop Time [msec]”Auto
“MIDI/Tempo Sync”Off
に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。
2. “Manual RST Control”Off
に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。
3. ジョイスティックを+ Y 側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズがホールドされます。ループ・タイムはジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティックを操作するとよいでしょう。
ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また10800msecを超えると、ループ・タイムは自動的に10800msecに設定されます。
(“Times”を1~10800msecにしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏がホールドされます。)
4. 録音に失敗した場合は、ジョイスティックを- Y 側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度手順3.を繰り返してください。
5. 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバックグランドとして演奏することができます。
6. 再度ジョイスティックを+ Y 側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

e: REC Control Src

g: Manual REC Control

“REC Control Src”では、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または“Manual REC Control”をOnにすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

“REC Control Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

f: RST Control Src

h: Manual RST Control

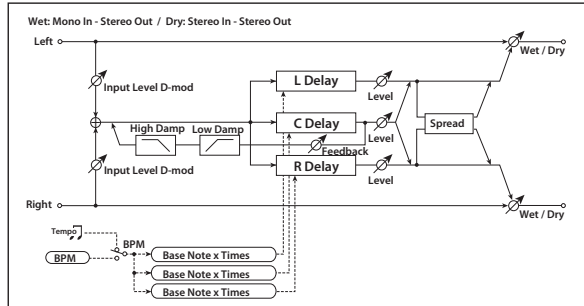
“RST Control Src”では、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または“Manual RST Control”をRESETにすると、すでに録音したものを消去することができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットされます。

“RST Control Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

191: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。



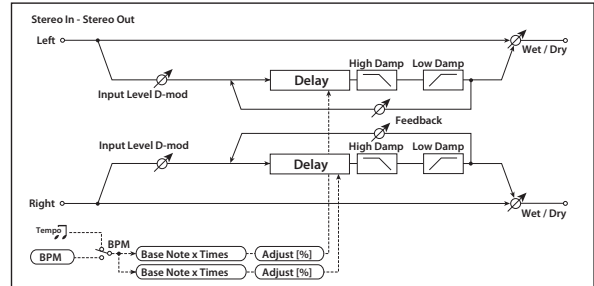
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.305	
a	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.355	
b	L Delay Base Note		タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.308	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.308	
g	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.304	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅 p.308	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長10920msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

192: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



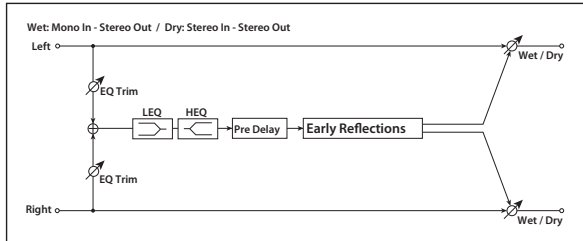
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.305	
a	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.355	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.355	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.305	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.305	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	L Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	R Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
	f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.308
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.308	
h	Input Level D-mod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.304	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.304	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長5460msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

193: Early Reflections

サイズ 1 のもの (→ 「094: Early Reflections」 参照) と比べて初期反射音の細かさと最大時間を 2 倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ p.319	
b	ER Time [msec]	10..1600	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0..200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0..100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0..+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0..+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

Alternate Modulation Source (AMS)

Alternate Modulationについて

Alternate Modulation (オルタネート・モジュレーション)は、コントローラー、エンベロープ、LFO等を使用し、プログラム・パラメーターに対してモジュレーションをかけることができる機能です。1つのコントローラーで複数のパラメーターへ同時にモジュレーションをかけたり、LFOの周波数にエンベロープでモジュレーションをかけて、そのLFOでフィルターにモジュレーションをかけたり、といった自由度の高いモジュレーションを可能とした機能です。

48種88のオルタネート・モジュレーションが設定できます。

Alternate Modulation Sourceについて

次のページに示すソースで Alternate Modulation をコントロールできます。複数の Alternate Modulation で同じ AMS を選択すると、1つのソースで複数箇所のモジュレーションが行えます。また、ジョイスティック (X) でピッチをコントロールするといった使用頻度の高い組み合わせは、Alternate Modulation とは別に専用のパラメーターが用意されています。

AMS Mixerについて

AMS ミキサーは、2つの AMS ソースを1つに組み合わせたり、AMS ソースを処理して別のソースに作りかえたりします。

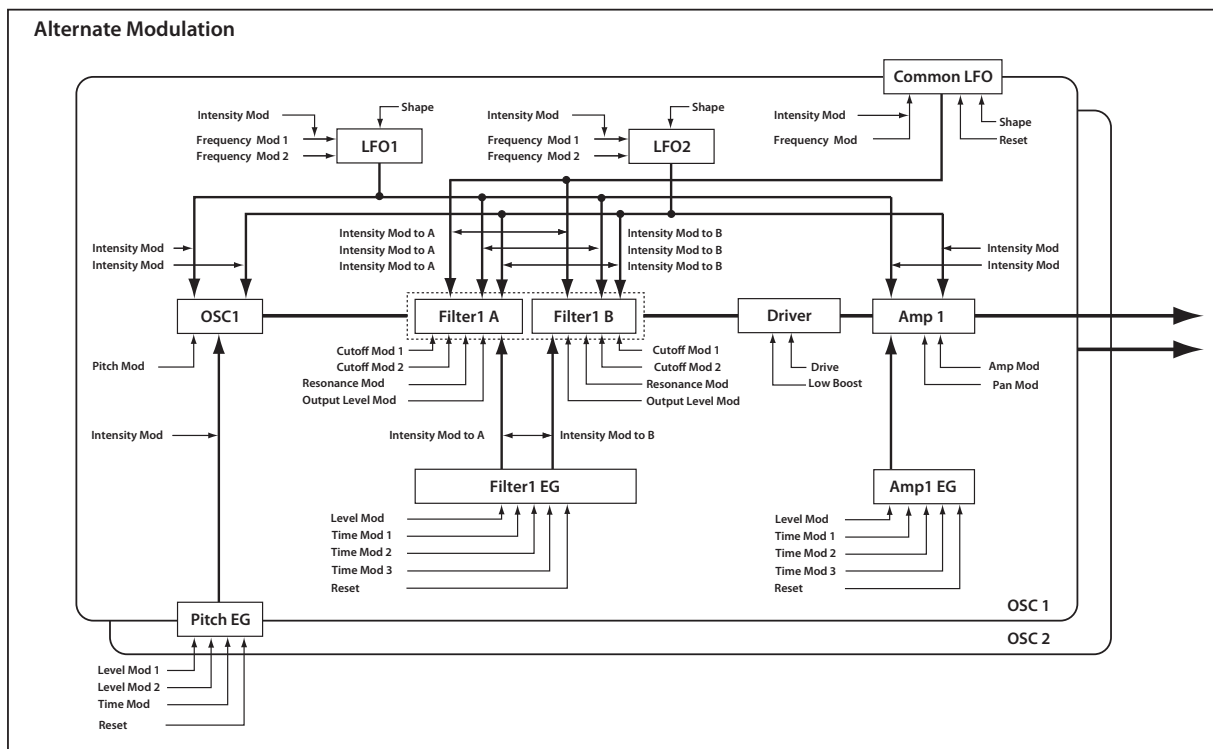
例えば、2つの AMS ソースを加算したり、1つの AMS ソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFO や EG をさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMS ミキサーの出力は、LFO や EG と同様、AMS ソースのリストで選択できます。

つまり、AMS ミキサーの入力で設定した AMS もまた AMS として使用できるということです。例えば、LFO1 を AMS ミキサーへの入力として使うと、処理された LFO 信号を使って、ある AMS モジュレーションをコントロールし、オリジナルの LFO で別の AMS モジュレーションをコントロールできます。

また、AMS ミキサー1を AMS ミキサー2への入力として使えば、2つの AMS ミキサーをカスケードすることができます。

詳しくは、「6-1: OSC1 AMS Mix1」(→p.48)を参照してください。



AMS List (Alternate Modulation Source List)

Off	機能しない。
AMS Mixer1	同一オシレーター内のAMS Mixer1出力
AMS Mixer2	同一オシレーター内のAMS Mixer2出力
Pitch EG	ピッチEG
Filter EG	同一オシレーター内のフィルターEG
Amp EG	同一オシレーター内のアンプEG
LFO 1	同一オシレーター内のLFO1
LFO 2	同一オシレーター内のLFO2
Common LFO	コモンLFO
Filter KTrk	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Amp KTrk	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Common KTrk1	コモン・キーボード・トラック1
Common KTrk2	コモン・キーボード・トラック2
Note Number	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Exp. Velocity	エクスポネンシャル・ベロシティ(→p.359)
Poly After	ポリ・アフタータッチ(本機からの送信はシーケンス・データのみ)
After Touch	アフタータッチ(本機からの送信はシーケンス・データのみ)
JS X	ジョイスティックX(横)方向
JS+Y: CC#01	ジョイスティック+Y(奥)方向(CC#01)
JS-Y: CC#02	ジョイスティック-Y(手前)方向(CC#02)
JS+Y & AT/2	ジョイスティック+Y(奥)方向およびアフタータッチ(→p.359)
JS-Y & AT/2	ジョイスティック-Y(手前)方向およびアフタータッチ(→p.359)
Pedal: CC#04	アサインابل・フット・ペダル(CC#04)(→p.359)
Ribbon: CC#16	MIDIコントロール・チェンジCC#16
ValueSlidr:#18	MIDIコントロール・チェンジ(CC#18)
KnobMod1:#17	リアルタイム・コントロールUSERノブ1(ノブ・モジュレーション1 CC#17)(→p.359)
KnobMod2:#19	リアルタイム・コントロールUSERノブ2(ノブ・モジュレーション2 CC#19)(→p.359)
KnobMod3:#20	リアルタイム・コントロールUSERノブ3(ノブ・モジュレーション3 CC#20)(→p.359)
KnobMod4:#21	リアルタイム・コントロールUSERノブ4(ノブ・モジュレーション4 CC#21)(→p.359)
KnobMod1[+]	リアルタイム・コントロールUSERノブ1 [+](→p.359)
KnobMod2[+]	リアルタイム・コントロールUSERノブ2 [+](→p.359)
KnobMod3[+]	リアルタイム・コントロールUSERノブ3 [+](→p.359)
KnobMod4[+]	リアルタイム・コントロールUSERノブ4 [+](→p.359)
Damper:#64	ダンパー・ペダル(CC#64)
Porta.SW:#65	ポルタメント・スイッチ(CC#65)
Sostenuto:#66	ソステヌート・ペダル(CC#66)
Soft: CC#67	ソフト・ペダル(CC#67)
SW 1: CC#80	アサインابل・パネル・スイッチ1(SW1モジュレーションCC#80)(→p.359)
SW 2: CC#81	アサインابل・パネル・スイッチ2(SW2モジュレーションCC#81)(→p.359)
Foot Switch:#82	アサインابل・フット・スイッチ(CC#82)(→p.359)
MIDI: CC#83	MIDIコントロール・チェンジ(CC#83)
MIDI: CC#85	MIDIコントロール・チェンジ(CC#85)
MIDI: CC#86	MIDIコントロール・チェンジ(CC#86)
MIDI: CC#87	MIDIコントロール・チェンジ(CC#87)
MIDI: CC#88	MIDIコントロール・チェンジ(CC#88)
Tempo	テンポ(内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報)
Gate1	ノート・オン/オフ(→p.359)

Gate1+Damper	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ(→p.359)
Gate2	ノート・オン/オフ(リトリガー)(→p.359)
Gate2+Damper	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ(リトリガー)(→p.359)

Exp. Velocity (Exponential Velocity)

ベロシティの効果に対して、エクスポネンシャル(指数)的に効果がかかります。弱いベロシティ値では効果がかかりにくく、強いベロシティ値でより急峻に効果がかかります。

After Touch

本機のシーケンス・データまたはMIDI INから受信したチャンネル・アフタータッチにより効果がかかります。

JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック+Y(奥)方向およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

ジョイスティック-Y(手前)方向およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)

AMS としてアサインابل・フット・ペダルを使用するときは、“Foot Pedal Assign”(Global 2-1a)でFoot Pedal(CC#04)に設定しておきます(→p.369[Foot Pedal Assign]参照)。

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・コントローラーなどでコントロールできます。

KnobMod 1:#17 (Realtime Knob Modulation1: CC#17)

KnobMod 2:#19 (Realtime Knob Modulation2: CC#19)

KnobMod 3:#20 (Realtime Knob Modulation3: CC#20)

KnobMod 4:#21 (Realtime Knob Modulation4: CC#21)

AMSとしてRealtime Control USERモード時のノブ [1]~[4]を使用するときは、1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに、Controllers Setupページの“Realtime Controls Knob Assign”でそれぞれ“User[1]”をKnob Mod. 1 (CC#17)、“User[2]”をKnob Mod. 2 (CC#19)、“User[3]”をKnob Mod. 3 (CC#20)、“User[4]”をKnob Mod. 4 (CC#21)に設定します(→p.367[Realtime Control Knob 1-4 Assign]参照)。

Realtime Control USERモードにしてノブ [1]~[4]を操作するとモジュレーションがかかります。

AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを中央位置にするとAMSとしての効果が0になります。中央位置より右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります(-の値のときは逆方向の効果になります)。

KnobMod 1[+] (Realtime Knob Modulation1[+])

KnobMod 2[+] (Realtime Knob Modulation2[+])

KnobMod 3[+] (Realtime Knob Modulation3[+])

KnobMod 4[+] (Realtime Knob Modulation4[+])

これらのAMSは、Knob Mod. 1 (CC#17)~Knob Mod. 4 (CC#21)とノブの位置と効果の方向が異なります。AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを左に回しきるとAMSとしての効果が0となります。右に回すとプラス方向のみの効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

SW 1: CC#80 (SW 1 Modulation: CC#80)

SW 2: CC#81 (SW 2 Modulation: CC#81)

AMSとして[SW1]、[SW2]スイッチを使用するときは、1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに、Controllers Setupページにある“Panel Switch Assign”で、それぞれ“SW1”をSW1 Mod. (CC#80)、“SW2”をSW2 Mod. (CC#81)に設定します(→p.366[SW1/2 Assign]参照)。

[SW1]、[SW2]スイッチを操作することでコントロールできます。

Foot SW:#82 (Foot SW: CC#82)

AMSとしてアサインابل・フット・スイッチを使用するときは、“Foot Switch Assign”(Global 2-1a)でFoot SW (CC#82)に設定しておきます(→p.368[Foot Switch Assign]参照)。

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチなどでコントロールできます。

Gate1

Gate1+Damper

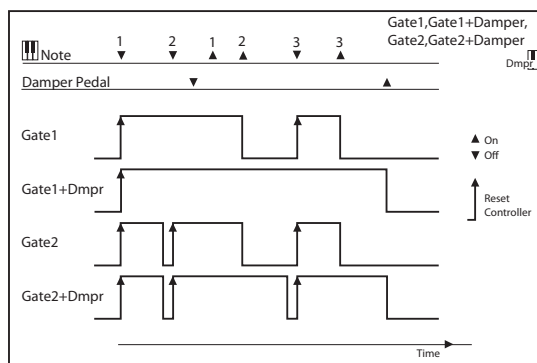
Common LFOのリセット・コントロールに使用します。Gate1では、すべてのキーを離した状態で、ノート・オンすると、AMSがトリガーして、Common LFOがリセットします。Gate1+Damperでは、キーを離して、ダンパー(サスティン)・ペダルを踏んでいない状態で、ノート・オンすると、AMSがトリガーします。

Gate2

Gate2+Damper

Gate1、Gate1+Damperと同様にCommon LFOのリセット・コントロールに使用します。すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1+Damperでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)

Note: Common LFOのリセット・コントロールに関しては、Gate2とGate2+Damperは同様の効果となります。



Alternate Modulationの設定

AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作すると、モジュレーションを受ける側は下表のように変化します。

オルタネート・モジュレーション機能を使用して、EG、LFO、キーボード・トラッキング、コントローラーなどの効果を組み合わせると複雑なモジュレーション効果が得られます。

- ピッチ/フィルター/アンプをモジュレーションする LFOの周波数やインテンシティをピッチ/フィルター/アンプEGでコントロールしたり、LFO1の周波数をLFO2でコントロールするなど、複雑に変化するLFOやEGが作れます。
- ベロシティやジョイスティックはもちろん、スイッチ、ノブ、ペダル等でも、音色やEG、LFOなどがコントロールできます。

- パンをコントローラー、EG、LFOなどでリアルタイムに動かすことができます。
- フィルターEGで、フィルターと同時にピッチや音量をコントロールすることができます。
- EGのレベルやタイムをコントローラー等でコントロールできます。リアルタイムにEGのシェイプを変化させることができます。
- フィルターやアンプのキーボード・トラックや、ノート・ナンバーなど、鍵盤の弾く音程によってEGやLFOをコントロールできます。
- アルペジエーターやシーケンサーのテンポで、ピッチや音色、EG、LFOをコントロールできます。

AMSの操作とその効果

AMS source & value range	Amp EG 0...+99	Pitch & Filter EGs -99...0...+99	LFO1 & 2 -99...0...+99	Common LFO -99...0...+99	Filter & Amp Key Track -99...0...+99	Common Key Track 1 & 2 -99...0...+99	Note Number C-1...C4...C9	EXT(+/-)*1 -Max...0...+Max	EXT(+)*3 0...127
Parameter	AMS Intensity							EXT (Tempo)*2 ♩=60.00...120.00...240.00..	
Pitch *4	(+12.00)	0...+1 Octave	-1...0...+1 Octaves 専用パラメーター	-1...0...+1 Octaves	-	-	専用パラメーター	-1...0...+1 Octaves	0...+1 Octave
Pitch EG Int.	(+12.00)	-	Pitch EG 専用パラメーター	-	-1...0...+1 Octaves	-	-	-1...0...+1 Octaves	0...+1 Octave
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	0...+1 Octave	-1...0...+1 Octaves	-	-	-1...0...+1 Octaves	-	-	0...+1 Octave
Filter Frequency	(+99)	0...+10 Octaves	-10...0...+10 Octaves 専用パラメーター	専用パラメーター	Filter KTrk 専用パラメーター	-10...0...+10 Octaves	-	-10...0...+10 Octaves	0...+10 Octaves
Filter Resonance	(+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-	-	-	0...+99
Filter EG Int.	(+99)	-	Filter EG 専用パラメーター	-	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	-	-	0...+99
Filter Output Level A/B	(+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-	-	-	0...+99
Drive	(+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-	-	-	0...+99
Low Boost	(+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-	-	-	0...+99
Amp	(+99)	専用パラメーター	0...1x...8x	専用パラメーター	0...1x...8x	Amp KTrk 専用パラメーター	-	-	0...1x...8x
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	-	-	0...+99
Pan	(+50)	0...+63	-	-	-63...0...+63	-	-	-	0...+63
EG Level	(+66)	-	-	-	-99...0...+99	-	-	-	0...+99
EG Time	(+49)	-	-	-	1/64x...1x...64x	-	-	-	1x...64x
LFO 1 Frequency *4	(+99)	1x...64x	1/64x...1x...64x (LFO2 only)	-	1/64x...1x...64x	-	-	-	1x...64x
LFO 2 Frequency *4	(+99)	1x...64x	-	-	1/64x...1x...64x	-	-	-	1x...64x
Common LFO Frequency *4	(+99)	-	-	-	1/64x...1x...64x	-	-	-	1x...64x
LFO 1 Shape	(+99)	0...+99	-99...0...+99 (LFO2 only)	-	-99...0...+99	-	-	-	0...+99
LFO 2 Shape	(+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-	-	-	0...+99
Common LFO Shape	(+99)	-	-	-	-99...0...+99	-	-	-	0...+99

表脚注

- *1 EXT(+/-): JS X, Ribbon:CC#16, Knob Mod1 (CC#17), Knob Mod2 (CC#19), Knob Mod3 (CC#20), Knob Mod4 (CC#21)
- *2 AMS ソースに Tempo を選んだ場合、♩=120.00 が基準になります。
- 例えば "Pitch AMS" を Tempo、"Intensity" を 12.00 にすると、

テンポを倍 (♩=120.00 → 240.00) にするとピッチが 1 オクターブ上がり、1/2 (♩=120.00 → 60.00) にするとピッチが 1 オクターブ下がるという設定が可能です。

- *3 EXT(+): Velocity, Exp. Velocity, Poly After, After Touch, JS+Y:CC#01, JS-Y:CC#02, JS+Y & AT/2, JS-Y & AT/2, Pedal:CC#04, ValueSlidr:#18, Knob Mod1[+], Knob Mod2[+], Knob Mod3[+], Knob Mod4[+], Damper:CC#64,

Porta:SW:CC#65, Sostenuto:CC#66, Soft:CC#67, SW1:CC#80, SW2:CC#81, MIDI:CC#83, MIDI:CC#85, MIDI:CC#86, MIDI:CC#87, MIDI:CC#88

- *4 LFOの“Frequency”は“AMS”のTempoと“Intensity”の設定でコントロールできますが、Frequency MIDI/Tempo Sync. (Prog 5-1c)機能を使用すると、LFOの周波数をテンポとノートに同期させることができます。

各パラメーターにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例

オルタネート・モジュレーションの使用例を紹介します。

Pitch (Prog 2-2a)

ピッチをCommon LFO、フィルター／アンプEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にFilter EGやAmp EGを選び、“Intensity”を+12.00に設定すると、EGに同期してピッチが最大±1オクターブ変化します。
- “AMS”にTempoを選び、“Intensity”を+12.00に設定すると、テンポ(基準=120.00)が2倍のとき、ピッチが1オクターブ上がります。1/2のとき、ピッチが1オクターブ下がります。

Pitch EG (Prog 2-2b)

Pitch EGのインテンシティをCommon LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にJS+Y: CC#01を選び、“Intensity”を+12.00にすると、ジョイスティックを+Y方向に操作するとPitch EGの効果がだんだん大きくなり、最大±1オクターブまで変化します。“Intensity”を-の値にすると、Pitch EGの効果が逆相になります。

LFO1/2 (Prog 2-2d)

LFO1/2のピッチ・モジュレーション・インテンシティをCommon LFO、EG、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にEGを選んだとき、EGのレベルの変化に同期させて、LFOモジュレーションによるピッチ変化幅がコントロールできます。“Intensity”を+の値に設定すると、EGのレベルが高くなる時はピブラート効果がだんだん深くなり、低くなる時はピブラート効果がだんだん浅くなります。“Intensity”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS”にSW1、2などのコントローラーを設定し、必要ときのみ[SW1]、[SW2]スイッチ等をオンにして、ピッチ・ピブラート効果をかけることができます。

Filter (Cutoff) Frequency (Prog 3-1b(c))

Filter A、Bのカットオフ周波数をピッチ／アンプEG、Common キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。P3-3: Filter1 ModulationページのFilter A/B Modulation (Prog 3-3b)で、Filter A、Bそれぞれに設定できます。

- “AMS1”または“AMS2”にJS Xを選び、“Intensity”を+の値に設定すると、ジョイスティックを右に操作するとカットオフが上がり、左に操作するとカットオフが下がります。-の値に設定するとその逆になります。
- “AMS1”または“AMS2”に共通のコントローラーを選び、Filter Aの“Intensity”、Filter Bの“Intensity”にそれぞれ別々のインテンシティを設定すると、1つのコントローラーの操作で2つのFilterのカットオフ周波数を同時にコントロールできます。

Resonance (Prog 3-1b)

レゾナンス・レベルをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にFilter KTrk、Amp KTrkを選び、フィルターやアンプのキーボード・トラックの設定を利用してレゾナンス・レベルがコントロールできます。例えば、アンプのキーボード・トラックRamp “BtmLo”、“HiTop”が+の値になっているとき、“AMS”にAmp KTrkを選び“Intensity”を+の値にすると、鍵盤の両端にいくほどアンプのキーボード・トラックにより音量が上がり、それとともに“AMS”によってレゾナンス・レベルが上がります。
- “AMS”にコントローラーを設定して、必要なときのみコントローラーを操作すると、レゾナンスをかけることができます。
- “AMS”にCommon LFO、LFO1、2を設定することによって、レゾナンス・レベルをLFOでコントロールできます。

Output (Prog 3-1b)

Filter A/Bの、アウトプット・レベルをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- Filter RoutingをParallelにして、Filter A、Filter BそれぞれのType等、任意に設定します。Filter A、Filter Bの“AMS”にLFOを設定して、Intensityを+99、-99とそれぞれ設定します。Filter A、Bの出力をLFOにより周期的にフェード・イン／アウトして切り替えることができます。

Filter EG Intensity (Prog 3-3a)

Filter EGのインテンシティをCommon LFO、Common キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”で、Filter A、Bのインテンシティがそれぞれ独立で設定できます。

- “AMS”にJS-Y:CC#02を選び、“Intensity to A”、“Intensity to B”を+の値にしてジョイスティックを-Y方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。“Intensity to A”、“Intensity to B”を-の値にすると、Filter EGの効果が逆相になります。
- “AMS”にJS Xを選び、“Intensity to A”、“Intensity to B”を+の値にして、ジョイスティックを右方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。ジョイスティックを左方向に操作すると、Filter EGの効果が逆位相でだんだん大きくなります。

Filter LFO1/2 Intensity (Prog 3-4a)

LFO1/2のフィルター・モジュレーション・インテンシティをEG、Common LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”で、Filter A、Bそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “AMS”にEGを選び、EGのレベルの変化に同期させてLFOモジュレーションによるオート・ワウ効果の深さをコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”を+の値に設定したとき、EGのレベルが高くなるとワウ効果がだんだん深くなり、低くなるとワウ効果がだんだん浅くなります。“Intensity to A”、“Intensity to B”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要なときのみ[SW1]、[SW2]スイッチをオンにすることによってオート・ワウ効果をかけることができます。

Filter Common LFO (Prog 3-4b)

Common LFOのフィルター・モジュレーション・インテンシティをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”で、Filter A、Bそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “AMS”にコントローラーを設定して、必要などきのみコントローラーを操作すると、FilterのCommon LFOによるスイープの深さをコントロールすることができます。

Driver Drive (Prog 4-1a)**Driver Low Boost (Prog 4-1a)**

ドライバーのドライブ、ローブーストをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。別々のAMSでもコントロールできますが、ノブ等のコントローラーでコントロールする場合、同時にコントロールしても効果的です。(さらに、FilterのResonanceも同時にコントロールすると効果的です。シンセ・ベース音などで有効です。)

- “AMS”にKnob Mod. 1 (CC#17)を選び、“Intensity”を+の値に設定し、Realtime Control USERモードにしてノブ[1]を中央位置より右に回すとドライブ、ローブースト・レベルが上がり、左に回すと下がります。-の値に設定するとその逆になります。
- “AMS”にCommon LFO、LFO1、2を設定することによって、ドライブの具合をLFOで周期的にコントロールできます。

Amp (Prog 4-2b)

音量をピッチ/フィルターEG、Common LFO、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- +の値で変化するEGやコントローラーEXT(+)を“AMS”に選び、“Intensity”を+99に設定すると、現在の音量から、最大で8倍の音量にまで変化します。
- ±の値で変化するEG、LFOやコントローラー(Pitch EG、Filter EG、LFO、KT、EXT(+/-))を“AMS”に選び、“Intensity”を+99に設定すると、現在の音量から、最大で8倍の音量まで(“AMS”の+側の変化で)、最小で音量0まで(“AMS”の-側の変化で)変化します。
- アンプEGによる音量の時間的変化に加え、ピッチ/フィルターEGにも同期して音量を変化させることができます。“AMS”にPitch EG、Filter EGを選び、“Intensity”を調節してください。アンプEGの効果をなくして、ピッチ/フィルターEGで音量をコントロールする場合は、アンプEGの各Levelを+99に設定してください。

Amp LFO1/2 Intensity (Prog 4-2b)

LFO1/2のアンプ・モジュレーション・インテンシティをEG、Common LFO、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にEGを選ぶと、EGレベルの変化に同期させてLFOモジュレーションによるトレモロ効果の深さがコントロールできます。“Intensity”を+の値に設定したとき、EGのレベルが高くなるとトレモロ効果がだんだん深くなり、低くなるとトレモロ効果がだんだん浅くなります。“Intensity”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要などきのみ、[SW1]、[SW2]スイッチ等をオンすると、トレモロ効果をかけることができます。

Pan (Prog 4-1c)

オシレーターのパンをEG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”にNote Numberを選び、“Intensity”を+50に設定すると、C4でセンター、C9以上で右へ振り切り、C-1以下で左へ振り切ります。このように鍵盤の位置によってパンがコントロールできます。
- “AMS”にEGを選ぶと、EGのレベルの変化に同期させてオシレーターのパンをコントロールできます。“Intensity”を+の値に設定したとき、EGのレベルが高くなるとパンが右に移動、低くなると左に移動します。“Intensity”を-の値に設定すると逆の効果になります。

EG Reset —**Pitch EG (Prog 2-10a)****Filter EG (Prog 3-5a)****Amp EG (Prog 4-3a)**

EGのリセットをEG、LFO、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。Thresholdにより、リセットがかかるAMSのパリユーを設定できます。

- “AMS”にCommon LFOを設定して、Common LFOの周期に合わせて定期的にエンベロープをリセットすることができます。あたかもエンベロープで設定したシェイプをくり返す、特殊なLFOのようにエンベロープを使用することができます。
- “AMS”にJS+Yなどのコントローラーを設定して、必要などきのみコントローラーを操作すると、エンベロープをリセットすることができます。Filterエンベロープをコントローラーにより、ワンショット・スイープさせる等の応用が可能です。

EG Level —**Pitch EG (Prog 2-10c)****Filter EG (Prog 3-5c)****Amp EG (Prog 4-3c)**

EGのレベルをCommon LFO、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

EGのセグメント(“Start”スタート、“Attack”アタック、“Break”ブレイク)ごとに、“Intensity”の値を設定します。“Intensity”の値を、+66にすると、それぞれの設定レベルを最大で±99の範囲でコントロールできます。

- Amp EGのLevel Modulation “AMS”にVelocityを選び、Intensity “Start”を+00、“Attack”を+66、“Break”を-66にします。

Amp EGのレベル設定をすべて+00に設定します。ペロシティを大きくするに従って、EGレベルの変化が大きくなります。ペロシティが最大するとき、スタート・レベルは+00のまま、アタック・レベルは+99、ブレイク・レベルは-99で、EGレベルが変化します。

EG Time —**Pitch EG (Prog 2–10c)****Filter EG (Prog 3–5c)****Amp EG (Prog 4–3c)**

EGのタイムをCommon LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

EGのセグメント(“Attack”アタック、“Decay”ディケイ、“Slope”スロープ、“Release”リリース)ごとに、“Intensity”の値を設定します。EG タイムは、各ポイントに達したときの Alternate Modulationの値で、その次のタイムが決まります。例えば、アタック・レベルに達したときのAlternate Modulationの値で、ディケイ・タイムが決まります。

“Intensity”の値を、8、17、25、33、41、49にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- “AMS”にJS+Y: CC#01を選び、“Attack”を+8、“Decay”を-8、“Slope”と“Release”を0にします。ジョイスティックを+Y方向に操作すると、アタック・タイムは最大で2倍に長くなります。ディケイ・タイムは最大で1/2に短くなります。スロープ/リリース・タイムは変化がありません。

LFO Frequency (Prog 5–1a)

LFO1、2、Common LFOの周波数をEG、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。またLFO2の周波数で、LFO1の周波数にモジュレーションをかけることができます。Common LFOの周波数で、LFO1/2の周波数にモジュレーションをかけることができます。

“Intensity”の値を、16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定周波数は最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- “AMS”にJS+Y: CC#01を選び、“Intensity”を+16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大2倍までコントロールできます。“Intensity”を-16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大1/2倍までコントロールできます。

LFO Frequency AMS Intensity (Prog 5–1b)

LFO1、2、Common LFOの周波数をコントロールするAMSのインテンシティをEG、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

例えばLFOの周波数をピッチEGによってモジュレーションをかける場合、その効果の深さを別のAMSでコントロールできます。

- “AMS”にSW1、2などのコントローラーを設定し、オフの時は、浅くピッチEGによるLFOの周波数モジュレーション効果をかけ、[SW1]、[SW2]スイッチ等をオンにしたときに、深くピッチEGによるLFOの周波数モジュレーションをかける等ができます。

LFO Shape (Prog 5–1a)

LFO1、2、Common LFOの波形をEG、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。またLFO2の周波数で、LFO1にモジュレーションをかけることができます。Common LFOの周波数で、LFO1/2にモジュレーションをかけることができます。

- “AMS”にJS+Yなどのコントローラーを設定して、必要などきのみコントローラーを操作すると、LFOの波形をコントロールすることができます。

Common LFO Reset (Prog 5–10a)

Common LFOのリセットを、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”に Gate1 を設定して、全てのノートがオフの状態から鍵盤を弾いた時にのみ、Common LFOをリセットして、Filterのスロープ具合をいつも一定にする等の設定ができます。
- “AMS”にJS+Y:CC#01などのコントローラーを設定して、必要などきのみコントローラーを操作すると、LFOをリセットすることができます。

Dynamic Modulation Source (Dmod)

特定のエフェクト・パラメーターを、ジョイスティック、リアルタイム・コントロール・ノブ、SW1/SW2などを使って演奏中にコントロールすることができます。

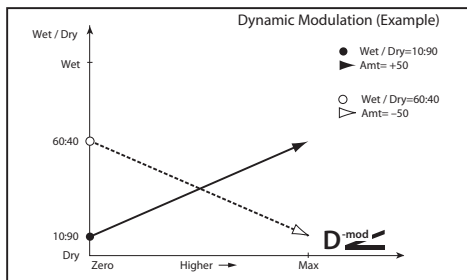
また、シーケンサー等によるコントロールも可能です。

このようなエフェクトのコントロールをダイナミック・モジュレーションといいます。例えば、ジョイスティックでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、ワウを動かすなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮できます。

ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、“Source”(ソース)、“Amount”(アマウント)という組み合わせになっています。“Source”でモジュレーション・ソースを選び、“Amount”でダイナミック・モジュレーションの効果の大きさを設定します。モジュレーション・ソースが最大するとき、パラメーターの値と“Amount”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。

例: “Wet/Dry” 10:90、“Source” JS+Y: #01、“Amount” +50

この場合、普段エフェクト・バランスは10:90で、ジョイスティックを+Y方向に倒すと、エフェクト音の割合がだんだん大きくなっていきます。+Y方向に最大のときにエフェクト・バランスは60:40になります。



その他のダイナミック・モジュレーションについては、それぞれのエフェクトの説明をご覧ください。

ダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、各エフェクトのパラメーター表の右側に **D^{mod}** マークがついています。

MIDI Program モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションをグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

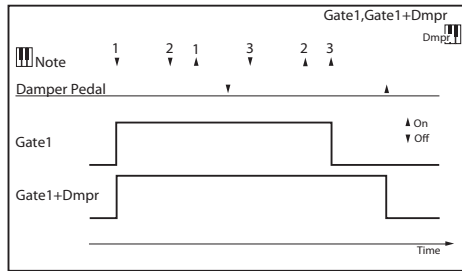
Combination、Sequencerモードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションを、それぞれIFX1~5、MFX1、2、TFXの“Ch”で設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

Dmod List (Dynamic Modulation Source List)

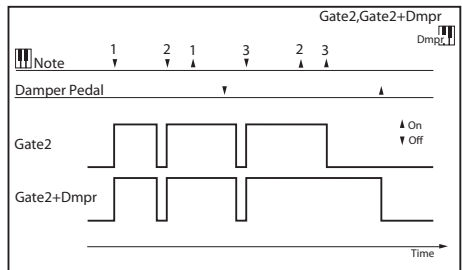
Off	機能しない。
Gate1	ノート・オン/オフ(→p.365)
Gate1+Dmpr	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ(→p.365)
Gate2	ノート・オン/オフ(リトリガー)(→p.365)
Gate2+Dmpr	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ(リトリガー)(→p.365)
Note Numbr	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Exp Velocity	エクスポネンシャル・ベロシティ(→p.365)
After Touch	アフタータッチ(チャンネル・アフタータッチ)の受信
JS X	ジョイスティックX(横)方向
JS+Y:#01	ジョイスティック+Y(奥)方向(CC#01)
JS-Y:#02	ジョイスティック-Y(手前)方向(CC#02)
Pedal:#04	アサインابل・フット・ペダル(CC#04)(→p.365)
FXCtrl1:#12	MIDIエフェクト・コントロール1(CC#12)
FXCtrl2:#13	MIDIエフェクト・コントロール2(CC#13)
Ribbon:#16	MIDIコントロール・チェンジ(CC#16)
ValSlidr:#18	MIDIコントロール・チェンジ(CC#18)
KnobM1:#17	リアルタイム・コントロールUSERノブ(ノブ・モジュレーション1 CC#17)(→p.365)
KnobM2:#19	リアルタイム・コントロールUSERノブ(ノブ・モジュレーション2(CC#19)(→p.365)
KnobM3:#20	リアルタイム・コントロールUSERノブ(ノブ・モジュレーション3(CC#20)(→p.365)
KnobM4:#21	リアルタイム・コントロールUSERノブ(ノブ・モジュレーション4(CC#21)(→p.365)
KnobM1 [+]	リアルタイム・コントロールUSERノブ1 [+](→p.365)
KnobM2 [+]	リアルタイム・コントロールUSERノブ2 [+](→p.365)
KnobM3 [+]	リアルタイム・コントロールUSERノブ3 [+](→p.365)
KnobM4 [+]	リアルタイム・コントロールUSERノブ4 [+](→p.365)
Damper:#64	ダンパー・ペダル(CC#64)
PrtaSW:#65	ポルタメント・スイッチ(CC#65)
Sostenu:#66	ソステヌート・ペダル(CC#66)
Soft:#67	ソフト・ペダル(CC#67)
SW 1:#80	アサインابل・パネル・スイッチ1(SW1モジュレーションCC#80)(→p.365)
SW 2:#81	アサインابل・パネル・スイッチ2(SW2モジュレーションCC#81)(→p.365)
FootSW:#82	アサインابل・フット・スイッチ(CC#82)(→p.365)
MIDI:CC#83	MIDIコントロール・チェンジ(CC#83)
MIDI:CC#85	MIDIコントロール・チェンジ(CC#85)
MIDI:CC#86	MIDIコントロール・チェンジ(CC#86)
MIDI:CC#87	MIDIコントロール・チェンジ(CC#87)
MIDI:CC#88	MIDIコントロール・チェンジ(CC#88)
Tempo	テンポ(内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報)(→p.365)

Gate1、Gate1+Dmpr (Gate1、Gate1+Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1+Damperでは、キーを離してもダンパー(サスティン)・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。

**Gate2、Gate2+Dmpr (Gate2、Gate2+Damper)**

Gate1、Gate1+Dmpr とほぼ同じですが、Gate2、Gate2+Damper では、041: St. Env. Flanger などのEG や、049: Stereo Vibrato などのAUTOFADEのソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1+Dmpr では、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)

**Exp Velocity (Exponential Velocity)**

ベロシティの効果に対して、エクスポネンシャル(指数)的に効果がかかります。弱いベロシティ値では効果がかかりにくく、強いベロシティ値でより急峻に効果がかかります。

Pedal:#04 (Foot Pedal: CC#04)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインابل・フット・ペダルを使用するときは、“Foot Pedal Assign”(Global P2: Controller 2-1a)をFoot Pedal (CC#04)に設定します。(→p.369[Foot Pedal Assign]参照)

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・コントローラーなどでエフェクトをコントロールできます。

KnobM1:#17 (Knob Modulation1: CC#17)**KnobM2:#19 (Knob Modulation2: CC#19)****KnobM3:#20 (Knob Modulation3: CC#20)****KnobM4:#21 (Knob Modulation4: CC#21)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとして Realtime Control USERモード時のノブ [1]~[4]を使用するときは、1プログラム、1コンビネーション、1ソング、ごとに、Controllers Setup ページの“Realtime Control Knob Assign”でそれぞれ“USER[1]”をKnob Mod.1 (CC#17)、“USER[2]”をKnob Mod.2 (CC#19)、“USER[3]”をKnob Mod.3 (CC#20)、“USER[4]”をKnob Mod.4 (CC#21)に設定します(→p.367[Realtime Control Knob 1-4 Assign]参照)。

Realtime Control USERモードにしてノブ [1]~[4]を操作することでエフェクトをコントロールできます。

ノブを中央位置にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。“Amount”が+の値のとき、ノブを右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります。(−の値のときは逆方向の効果となります。)

KnobM1 [+](Knob Modulation1 [+])**KnobM2 [+](Knob Modulation2 [+])****KnobM3 [+](Knob Modulation3 [+])****KnobM4 [+](Knob Modulation4 [+])**

ノブの位置と効果の方向が、Knob Mod.1 (CC#17)~Knob Mod.4 (CC#21)のときと異なります。“Amount”が+の値のとき、ノブを右へ回し切ったとき、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。左へ回し切ることプラス方向のみの効果となります。(−の値のときは逆方向の効果となります。)

SW 1:#80 (Switch Modulation 1: CC#80)**SW 2:#81 (Switch Modulation 2: CC#81)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとして [SW1]、[SW2] スイッチを使用するときは、1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに、Controllers Setup ページにある“Panel Switch Assign”でそれぞれ“SW1”をSW 1 Mod. (CC#80)、“SW2”をSW 2 Mod. (CC#81)に設定します。

(→p.366[SW1/2 Assign]参照)

[SW1]、[SW2]スイッチを操作することでコントロールできます。

FootSW:#82 (Foot Switch: CC#82)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインابل・フット・スイッチを使用するときは、“Foot Switch Assign”(Global 2-1a)をFoot Switch (CC#82)に設定しておきます。(→p.368[Foot Switch Assign]参照)

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチなどでエフェクトをコントロールできます。

Tempo

“♪”が120BPMの時にゼロ、240BPMの時にプラス最大値、60BPMの時にマイナス最大値の効果になります。

SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2]スイッチには以下の機能が設定できます。

各モードの“Panel Switch Assign”で設定します。

- プログラムP1: Basic/Controllers- Controllers Setupページ (Prog 1-7a)
- コンビネーションP1: Controllers- Setupページ (Combi 1-1b)
- ソング (Sequencer) P1: Controllers- Setupページ (Seq 1-1b)

Note: Program モード、Combination モード、Sequencer モードでは、それぞれ1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。

SW1, SW2 Assign List

Off	機能しない。
SW1 Mod. (CC#80) SW2 Mod. (CC#81)	AMSやDmodのソースとして使用するときに選択する。そのときは、コントロール先をあらかじめ設定する。On/OffのたびにCC#80(またはCC#81)を送信する。(Off: 0、On:127)
Porta.SW (CC#65)	SW1(またはSW2)を押してオン(LED点灯)にするとポルタメントがかかる。On/OffのたびCC#65を送信する。(Off: 0、On:127)
Octave Down	SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・ダウンと元のオクターブ設定が切り替わる。(LED点灯時は1オクターブ・ダウン)
Octave Up	SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・アップと元のオクターブ設定が切り替わる。(LED点灯時は1オクターブ・アップ)
JS X Lock	ジョイスティックX方向の効果をLockする。
JS Y Lock	ジョイスティックY方向(+、-両方向)の効果をLockする。
JS+Y Lock	ジョイスティック+Y方向の効果をLockする。
JS-Y Lock	ジョイスティック-Y方向の効果をLockする。

SW1 Mod. (CC#80) (SW1 Modulation: CC#80)

SW2 Mod. (CC#81) (SW2 Modulation: CC#81)

この機能はSW 1 とSW 2 で異なり、SW 1 はCC#80を、SW 2 はCC#81をそれぞれ送信します。

Porta.SW (CC#65) (Portamento SW: CC#65)

“Oscillator Mode”(Prog 1-1a)がSingleのときは“Enable”(Prog 2-2c)の設定にかかわらずオン(LED点灯)でポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)ではポルタメントがかかりません。

“Oscillator Mode”がDoubleのときは“Enable”の設定がOSC1、2で同じ場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable)、オン(LED点灯)でOSC1、2にポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)ではOSC1、2にポルタメントがかかりません。

“Enable”の設定がOSC1、2で違う場合(OSC1がEnable、OSC2がDisable、またはOSC1がDisable、OSC2がEnable)はオン(LED点灯)でEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)ではOSC1、2にポルタメントがかかりません。

JS X Lock

JS Y Lock

JS+Y Lock

JS-Y Lock

選んだコントローラー(ジョイスティック)のLock/Unlock(LED点灯時はLock)が切り替わります。

ジョイスティックの操作中にLockをオンすると、そのコントローラーの位置での効果がロック(固定)します。

例えば、ここでJS(+Y)Lockを選び、ジョイスティックを向こう側に傾けて、Lockをオンすると、ジョイスティック(+Y)の動作は、傾けた状態でロック(ホールド)されるので、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック(-Y)を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることもできます。

ジョイスティックをLockすると、該当するコントローラーのMIDIの送信も止まりますが、受信は行われます。

Realtime Control Knob 1-4 Assign

Realtime Control USERモードにしたときのノブ[1]~[4]には以下の機能が設定できます。

各モードの“Realtime Control Knob Assign”で設定します。


- プログラムP1: Basic/Controllers- Controllers Setupページ (Prog 1-7b)
- コンビネーションP1: Controllers- Setupページ (Combi 1-1c)
- ソング (Sequencer) P1: Controllers- Setupページ (Seq 1-1c)

Note: Program モード、Combination モード、Sequencer モードでは、それぞれ1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。

Realtime Control Knob Assign List

Off	機能しない。
Knob Mod. 1 (CC#17)	汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、KnobMod1:#17を選択する。同時にCC#17を出力する。
Knob Mod. 2 (CC#19)	汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、KnobMod2:#19を選択する。同時にCC#19を出力する。
Knob Mod. 3 (CC#20)	汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、KnobMod3:#20を選択する。同時にCC#20を出力する。
Knob Mod. 4 (CC#21)	汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、KnobMod4:#21を選択する。同時にCC#21を出力する。
Master Volume	音量をコントロールする。同時にユニバーサル・エクススクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[FOH、7FH、nn、04、01、vv、mm、F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々に設定した音量のバランスを保ちながら)調節する。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメント・タイムをコントロールする。同時にCC#5を出力する。
Volume (CC#07)	ボリュームをコントロールする。同時にCC#7を出力する。
Post IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールする。同時にCC#8を出力する。
Pan (CC#10)	オシレーター・パンをコントロールする。同時にCC#10を出力する。
Expression (CC#11)	エクスプレッションをコントロールする。同時にCC#11を出力する。
FX Control 1 (CC#12)	Dmodをコントロールする。コントロールするときは“Dmod Source”でFX Control1 (CC#12)を選択する。同時にCC#12を出力する。
FX Control 2 (CC#13)	Dmodをコントロールする。コントロールするときは“Dmod Source”でFX Control2 (CC#13)を選択する。同時にCC#13を出力する。
Cutoff (CC#74)	Filterのカットオフ周波数をコントロールする。同時にCC#74を出力する。
Resonance (CC#71)	Filterのレゾナンスをコントロールする。同時にCC#71を出力する。
Filter EG Int. (CC#79)	FilterのEGインテンシティをコントロールする。同時にCC#79を出力する。
F/A Attack (CC#73)	Filter、AmplifierのEGのアタックをコントロールする。同時にCC#73を出力する。
F/A Decay (CC#75)	Filter、AmplifierのEGディケイ・タイム、スロープ・タイムをコントロールする。同時にCC#75を出力する。

F/A Sustain (CC#70)	Filter、AmplifierのEGサステイン・レベルをコントロールする。同時にCC#70を出力する。
F/A Release (CC#72)	Filter、AmplifierのEGリリース・タイムをコントロールする。同時にCC#72を出力する。
Pitch LFO1 Spd (CC#76)	LFO1のFrequencyをコントロールする。同時にCC#76を出力する。
Pitch LFO1 Dep (CC#77)	ピッチのLFO1インテンシティをコントロールする。同時にCC#77を出力する。
Pitch LFO1 Dly (CC#78)	LFO1のDelayをコントロールする。同時にCC#78を出力する。
SW1 Mod. (CC#80)	汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SW 1: CC#80を選択する。同時にCC#80を出力する。
SW2 Mod. (CC#81)	汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SW 2: CC#81を選択する。同時にCC#81を出力する。
Foot Switch (CC#82)	汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、FootSW: #82を選択する。同時にCC#82を出力する。
MIDI CC#83 (CC#83)	汎用コントローラー。AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、MIDI CC#83を選択する。同時にCC#83を出力する。”
MFx Send 1 (CC#93)	Master Effect1へのセンド・レベルをコントロールする。同時にCC#93を出力する。
MFx Send 2 (CC#91)	Master Effect2へのセンド・レベルをコントロールする。同時にCC#91を出力する。
MIDI CC#00...95	設定したMIDIコントロール・チェンジ(CC#)を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。
MIDI CC#102...119	設定したMIDIコントロール・チェンジ(CC#)を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。

 Realtime Control TONEモードにしたときのノブ[1]~[4]の機能は固定です。

TONE [1]: CUTOFF (Filter Cutoff: CC#74)

Filterのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。

TONE [2]: RESONANCE (Filter Resonance: CC#71)

Filterのレゾナンス・レベルをコントロールします。同時にCC#71を出力します。

TONE [3]: EG INTENSITY (Filter EG Intensity: CC#79)

FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。

TONE [4]: EG RELEASE (Filter、Amplifier EG Release: CC#72)

Filter、Amplifier EGのリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。

Foot Switch Assign

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したアサインブル・スイッチ (別売PS-1、PS-3)の機能を設定します。

- Global P2: Controllers- Foot Controllers “Foot Switch Assign”(Global 2-1a)で設定します。

MIDI CC# を含む機能を選択した場合、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。(Off: 0、On: 127)

USER [1]~[4]、SW1、2 を選択した場合、各モードでの “Realtime Control Knob Assign”、“Panel Switch Assign” の設定に従い、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。(Off: 0、On: 127)

Foot Switch Assign List

Off	接続したスイッチは機能しない。
Foot Switch (CC#82)	AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”にFoot SW:#82を選択する。
Portamento SW (CC#65)	ポルタメントのオン/オフをコントロールする。
Sostenuto (CC#66)	ソステヌート効果(ペダル・スイッチをオンしたときに押している鍵盤(Note No.)のみホールドされる)をコントロールする。
Soft (CC#67)	ソフト・ペダル効果のオン/オフをコントロールする。
Damper (CC#64)	ダンパー・ペダル効果のオン/オフをコントロールする。
Program Up	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションを選択する。Prog P0: Play のときは、現在選ばれているプログラムの次のプログラムが選ばれ、Combi P0: Play のときは、現在選ばれているコンビネーションの次のコンビネーションが選ばれる。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信する。
Program Down	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションを選択する。Prog P0: Play のときは、現在選ばれているプログラムより1つ前のプログラムが選ばれ、Combi P0: Play のときは、現在選ばれているコンビネーションより1つ前のコンビネーションが選ばれる。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信する。
Value Inc	スイッチを操作すると、[INC]スイッチを操作したときと同じ動作をする。(→OG p.18「接続したフット・スイッチによるプログラムの選択」参照)
Value Dec	スイッチを操作すると、[DEC]スイッチを操作したときと同じ動作をする。
Song Start/Stop	スイッチの操作でシーケンサーのスタート/ストップをコントロールする。また、同時に MIDI スタート、ストップ・メッセージを送信する。
Song Punch In/Out	Sequencer P0: Preference “Recording Setup” (0-8b)がManual Punch In のとき、スイッチの操作でシーケンサーのパンチ・イン、パンチ・アウトをコントロールする。
Cue Repeat Control	Seq P11: Cue Listの各Stepの“Repeat”をFS (11-1b)にしたときに有効で、Stepがリピート(繰り返)しているときに、ペダル・スイッチをオンにすると次のStepへ進むトリガーとなる。
Tap	スイッチの操作でアルペジエーター、ソング等のテンポをリアルタイムにコントロールする。
ARP ON/OFF	スイッチの操作でアルペジエーター ON/OFF をコントロールする。

DRUM TRACK ON/OFF	スイッチの操作でDrum Track ON/OFFをコントロールする。
JS+Y (CC#01)	スイッチの操作でジョイスティックの+Y(奥)方向の効果をコントロールする。
JS-Y (CC#02)	スイッチの操作でジョイスティックの-Y(手前)方向の効果をコントロールする。
Ribbon (CC#16)	AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”にRibbon: CC#16を選択する。
Value Slider (CC#18)	AMS、Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“DmodSrc”にValueSlidr:#18を選択する。
TONE [CUTOFF]、[RESONANCE]、[EG-INT]、[RELEASE]	スイッチの操作でRealtime Control TONE/USERモード時のノブ[1]~[4]の効果をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)
USER[1]...[4]	スイッチの操作で[SW1]、[SW2]スイッチの効果をコントロールする。
SW1、2	スイッチの操作で[SW1]、[SW2]スイッチの効果をコントロールする。
ARP [GATE]	スイッチの操作でアルペジエーターの“Gate”をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)
ARP [VELOCITY]	スイッチの操作でアルペジエーターの“Velocity”をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)
ARP [SWING]	スイッチの操作でアルペジエーターの“Swing”をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)
ARP [STEP]	スイッチの操作でアルペジエーターの“Step”をコントロールする。(オンで右に回しきった状態、オフで左に回しきった状態と同様の効果)

Portamento SW (CC#65)

“Oscillator Mode”(Prog 1-1a)がSingleのときは“Enable”(Prog 2-2c)の設定に関わらず、オンでポルタメントがかかり、オフではポルタメントがかかりません。

“Oscillator Mode”がDoubleのときは“Enable”の設定がOSC1、2で同じの場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable)、オンでOSC1、2にポルタメントがかかり、オフではOSC1、2にポルタメントがかかりません。

“Enable”の設定がOSC1、2で違う場合(OSC1がEnable、OSC2がDisable、またはOSC1がDisable、OSC2がEnable)は、オンでEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフではOSC1、2にポルタメントがかかりません。

Foot Pedal Assign

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したアサインブル・ペダル(別売 XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。

- Global P2: Controllers- Foot Controllers “Foot Pedal Assign” (Global 2-1a)で設定します。

Foot Pedal Assign List

Off	接続したペダルは機能しない。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクスルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[F0H、7FH、nn、04、01、vv、mm、F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々に設定した音量のバランスを保ちながら)調節する。
Foot Pedal (CC#04)	AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“DmodSrc”にPedal: CC#04を選択する。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメントのピッチ変化スピードをコントロールする。
Volume (CC#07)	Program、Combination、SequencerのMIDIトラックのボリュームをコントロールする。
Post I/FX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールする。
Pan (CC#10)	Program、Combination のティンバー、SequencerのMIDIトラックのパンをコントロールする。
Expression (CC#11)	Program、Combination のティンバー、SequencerのMIDIトラックのボリュームをコントロールする。エクスプレッションはボリュームの値との掛け算で音量が決定する。
FX Control 1 (CC#12)	Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“DmodSrc”にFXCtrl1:#12を選択する。
FX Control 2 (CC#13)	Dmodをコントロールする。コントロールするときは、“DmodSrc”にFXCtrl2:#13を選択する。
MFX Send 1 (CC#93)	Program、Combinationのティンバー、SequencerのMIDIトラックのマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルをコントロールする。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルもコントロールされる。
MFX Send 2 (CC#91)	Program、Combinationのティンバー、SequencerのMIDIトラックのマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルをコントロールする。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルもコントロールされる。
JS+Y (CC#01)	ペダルの操作でジョイスティックの+Y(奥)方向の効果をコントロールする。
JS-Y (CC#02)	ペダルの操作でジョイスティックの-Y(手前)方向の効果をコントロールする。
Ribbon (CC#16)	AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“DmodSrc”にRibbon: CC#16を選択する。
Value Slider (CC#18)	AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“DmodSrc”にValueSlidr:#18を選択する。
TONE [CUTOFF]、 [RESONANCE]、 [EG-INT]、[RELEASE] USER[1]...[4]	ペダルの操作でRealtime Control TONE/USERモード時のノブ[1]~[4]の効果をコントロールする
ARP GATE	ペダルの操作でアルベジエーターの“Gate”をコントロールする。
ARP VELOCITY	スイッチの操作でアルベジエーターの“Velocity”をコントロールする。

MIDI CC# を含む機能を選択した場合、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

USER[1] ~ [4] を選択した場合、各モードでの Realtime Control Knob Assignの設定に従い、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

ARP SWING	ペダルの操作でアルベジエーターの“Swing”をコントロールする。
ARP STEP	ペダルの操作でアルベジエーターの“Step”をコントロールする。

Create Excl Data, Erase Excl Data, Event Edit で対象となるシステム・エクスクルーシブ・メッセージ

Create/Erase		Event Edit			
		Dump/Ext			
		Unavailable			
Univ: Mater Volume		MaterVolume			
Univ: Master Balance		MasterBalance			
Univ: Master Fine Tune		MasterFineTune			
Univ: Master Coarse Tune		MasterCoarseTune			
Song Setup	Song Common	Controls [SELECT]	Controls [SELECT]		
		Tone Adjust Track	Tone Adjust Track		
		Tone Adjust Auto Load	TA AutoLoad		
		Scale Type	Scale Type		
		Scale Key	Scale Key		
		Scale Random	Scale Random		
		[SW1]	[SW1]		
		SW1:Assign	SW1:Assign		
		SW1:Mode	SW1:Mode		
		[SW2]	[SW2]		
		SW2:Assign	SW2:Assign		
		SW2:Mode	SW2:Mode		
		USER CONTROL1: Assign	USER1:Assign		
		USER CONTROL2: Assign	USER2:Assign		
		USER CONTROL3: Assign	USER3:Assign		
		USER CONTROL4: Assign	USER4:Assign		
	Drum Track	[ON/OFF]	DT:[ON/OFF]		
		Pattern Bank	DT:Pattern Bank		
		Pattern Number	DT:PatternNumber		
		Shift	DT:Shift		
		Input MIDI Channel	DT:In MIDI Ch		
		Output MIDI Channel	DT:Out MIDI Ch		
		Trigger Mode	DT:Trigger Mode		
		Trigger Sync	DT:Trigger Sync		
		Trigger Latch	DT:Trigger Latch		
		Keyboard Zone Bottom	DT:KeyZone Btm		
		Keyboard Zone Top	DT:KeyZone Top		
		Velocity Zone Bottom	DT:VelZone Btm		
		Velocity Zone Top	DT:VelZone Top		
		Track 01	Play/Mute/Solo	Play/Mute	T01:Play/Mute
				Solo	T01:Solo
			Parameter	Program	T01:Program
Pan	T01:Pan				
Volume	T01:Volume				
EX2 Bank Select(MSB)	T01:EX2Bank MSB				
EX2 Bank Select(LSB)	T01:EX2Bank LSB				
Force OSC Mode	T01:OSC Mode				
OSC Select	T01:OSC Select				
Arpeggiator Assign	T01:Portamento				
Portamento	T01:Portamento				
Transpose	T01:Transpose				
Detune	T01:Detune				
Bend Range	T01:Bend Range				
Use Program's Scale	T01:Prog's Scale				
Delay Time [ms]	T01:DelayTime:ms				
Delay MIDI/Tempo Sync	T01:DelayMIDISync				
Delay Sync Base Note	T01:Delay Base				
Delay Sync Times	T01:Delay Times				
Auto Load Program EQ	T01:Auto Prog EQ				
EQ Bypass	T01:EQ Bypass				
EQ Input Trim	T01:EQ Input Trim				
EQ High Gain	T01:EQ High Gain				
EQ Mid Freq	T01:EQ Mid Freq				

Create/Erase		Event Edit		
	Tone Adjust	EQ Mid Gain	T01:EQ Mid Gain	
		EQ Low Gain	T01:EQ Low Gain	
		Bus Select	T01:Bus Select	
		Send1(MFX1)	T01:Send1(MFX1)	
		Send2(MFX2)	T01:Send2(MFX2)	
		FX Control Bus	T01:FX Ctrl Bus	
		SW1:Assign	T01TA:SW1:Assign	
		SW2:Assign	T01TA:SW2:Assign	
		SW3:Assign	T01TA:SW3:Assign	
		SW4:Assign	T01TA:SW4:Assign	
		SW5:Assign	T01TA:SW5:Assign	
		SW6:Assign	T01TA:SW6:Assign	
		SW7:Assign	T01TA:SW7:Assign	
		SW8:Assign	T01TA:SW8:Assign	
		SW1:On/Off	T01TA:SW1:on/off	
		SW2:On/Off	T01TA:SW2:on/off	
	SW3:On/Off	T01TA:SW3:on/off		
	SW4:On/Off	T01TA:SW4:on/off		
	SW5:On/Off	T01TA:SW5:on/off		
	SW6:On/Off	T01TA:SW6:on/off		
	SW7:On/Off	T01TA:SW7:on/off		
	SW8:On/Off	T01TA:SW8:on/off		
	SW1:(On)Value	T01TA:SW1:Value		
	SW2:(On)Value	T01TA:SW2:Value		
	SW3:(On)Value	T01TA:SW3:Value		
	SW4:(On)Value	T01TA:SW4:Value		
	SW5:(On)Value	T01TA:SW5:Value		
	SW6:(On)Value	T01TA:SW6:Value		
	SW7:(On)Value	T01TA:SW7:Value		
	SW8:(On)Value	T01TA:SW8:Value		
	Slider1:Assign	T01TA:SL1:Assign		
	Slider2:Assign	T01TA:SL2:Assign		
Slider3:Assign	T01TA:SL3:Assign			
Slider4:Assign	T01TA:SL4:Assign			
Slider5:Assign	T01TA:SL5:Assign			
Slider6:Assign	T01TA:SL6:Assign			
Slider7:Assign	T01TA:SL7:Assign			
Slider8:Assign	T01TA:SL8:Assign			
Slider1:Value	T01TA:SL1:Value			
Slider2:Value	T01TA:SL2:Value			
Slider3:Value	T01TA:SL3:Value			
Slider4:Value	T01TA:SL4:Value			
Slider5:Value	T01TA:SL5:Value			
Slider6:Value	T01TA:SL6:Value			
Slider7:Value	T01TA:SL7:Value			
Slider8:Value	T01TA:SL8:Value			
Track 02...16	Play/Mute/Solo	Play/Mute	T02:Play/Mute	
		:	:	
Arpeggiator	Arpeggio	Slider8:Value	T16TA:SL8:Value	
		[ON/OFF]	KAR:[ON/OFF]	
		Run A	KAR:[LATCH]	
		Run B	KAR:[MOD.CTRL]	
		[GATE]	KAR:[M] SCENE	
		[VELOCITY]	KAR:SceneQuantze	
		[SWING]	KAR:LinkStartSeed	
		[STEP]	KAR:Load GE Opt	
		Arpeggiator-A, B	Pattern	KAR:UseRTCMModel
			Resolution	KAR:Reset Scenes
	Octave		KAR:DT Run 1	
	Gate		KAR:DT Run 2	
	Velocity		KAR:DT Run 3	
	Sort		KAR:DT Run 4	
	Latch		KAR:DT Run 1	
	Key Sync.		KAR:DT Run 2	
	Keyboard		KAR:DT Run 3	
	Keyboard Zone Bottom		KAR:DT Run 4	

Create/Erase		Event Edit		
		Keyboard Zone Top	KAR:DT Run 1	
		Velocity Zone Bottom	KAR:DT Run 2	
		Velocity Zone Top	KAR:DT Run 3	
Insert Effect	Setup	IFX1 SW	IFX1:SW	
		IFX1	IFX1	
		IFX1 Control Channel	IFX1:Control Ch.	
		IFX1 Chain To	IFX1:Chain To	
		IFX1 Chain	IFX1:Chain	
		IFX1 Pan	IFX1:Pan	
		IFX1 Bus Select	IFX1:Bus Select	
		IFX1 Control Bus	IFX1:Control Bus	
		IFX1 Send1	IFX1:Send1	
		IFX1 Send2	IFX1:Send2	
		IFX2 SW	IFX2:SW	
		:	:	
	IFX5	IFX5:Send2		
	IFX1:No Effect	Parameter0	IFX1:Parameter0	
	:	:	:	
		Parameter71	IFX1:Parameter71	
	IFX2:No Effect... IFX5:No Effect	Parameter0	IFX2:Parameter0	
	:	:	:	
		Parameter71	IFX5:Parameter71	
	Common FX LFO1	Frequency[Hz]	FX LFO1:Freq[Hz]	
		Sync(Reset)	FX LFO1:Sync	
		Sync Source	FX LFO1:Sync Src	
		Sync Control Channel	FX LFO1:Sync Ctrl	
		MIDI/Tempo Sync	FX LFO1:MIDI Sync	
		MIDI Sync BPM	FX LFO1:BPM	
		MIDI Sync BaseNote	FX LFO1:Base Note	
		MIDI Sync Times	FX LFO1:Times	
	Common FX LFO2	Frequency[Hz]	FX LFO1:Freq[Hz]	
		:	:	
		MIDI Sync Times	FX LFO2:Times	
	Master Effect	Setup	MFX1 SW	MFX1:SW
			MFX1	MFX1
			MFX1 Control Channel	MFX1:Control Ch.
MFX1 Return			MFX1:Return	
MFX2 SW			MFX2:SW	
MFX2			MFX2	
MFX2 Control Channel			MFX2:Control Ch.	
MFX2 Return			MFX2:Return	
MFX Chain			MFX Chain	
Chain Direction			MFX Chain Direct.	
Chain Level		MFX Chain Level		
MFX1:No Effect		Parameter0	MFX1:Parameter0	
:		:	:	
		Parameter71	MFX1:Parameter71	
MFX2:No Effect		Parameter0	MFX2:Parameter0	
:		:	:	
		Parameter71	MFX2:Parameter71	
Total Effect		Setup	TFX SW	TFX SW
	TFX		TFX	
	TFX Control Channel		TFX:Control Ch.	
	Master Volume	TFX Master Vol.		
	TFX:No Effect	Parameter0	TFX:Parameter0	
:	:	:		
	Parameter71	TFX:Parameter71		

本機コントローラー操作時のMIDI送信

本機コントローラーを操作したときに送信されるMIDIメッセージ、またMIDIメッセージに対応するAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)、DMS(ダイナミック・モジュレーション・

ソース)の関係を以下に示します。#は固定のもの、*はアサイン可能なものです。

MIDIチャンネル・メッセージ	Joystick	Realtime Knob (tone 1...4)	Realtime Knob (User 1...4)	SW1、2	On/Off	ARP				Damper	Foot Switch	Foot Pedal	AMS 設定可能	Dmod 設定可能
						Knob1 (GATE)	Knob2 (VELOCITY)	Knob3 (SWING)	Knob4 (STEP)					
ノート・オフ													*	*
ノート・オン (ノート・ナンバー)													*	*
ノート・オン (ペロシティ)													*	*
ボリ・アフタータッチ													*	
10 バンク・セレクト (MSB)			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
1 モジュレーション1		#(+Y)			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2 モジュレーション2		#(-Y)			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
4			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
5			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
6			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
7			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
8			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
9			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
10			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
11			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
12			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
13			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
14			*		[*]	*	*	*	*	*	*	*	*	*
15			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
16			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
17			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
18			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
21			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
22			*		[*]	*	*	*	*	*	*	*	*	*
23			*		*	[*]	*	*	*	*	*	*	*	*
24			*		*	*	[*]	*	*	*	*	*	*	*
25			*		*	*	*	[*]	*	*	*	*	*	*
26			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
27			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
28			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
29			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
30			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
31			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
32			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
33_37			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
38			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
39_63			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
64			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
65			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
66			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
67			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
68_69			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
70			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
71		# (Knob3)	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
72		# (Knob4)	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
73		# (Knob1)	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
74		# (Knob1)	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
75		# (Knob3)	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
76		# (Knob3)	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
77		# (Knob3)	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
78		# (Knob3)	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
79		# (Knob3)	*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
80			*		[* (SW1)]	*	*	*	*	*	*	*	*	*
81			*		[* (SW2)]	*	*	*	*	*	*	*	*	*
82			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
83			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
84			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
85			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
86			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
87			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
88			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
89_90			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
91			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
92			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
93			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
94			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
95			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
96			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
97			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
98			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
99			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
100			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
0:バンド・レンジ			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
1:ファイブ・チューン			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2:コース・チューン			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
101			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
102			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
103			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
104			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
105			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
106			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
107			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
108			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
109			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
114			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
115			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
116			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
117			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
118			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
119			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
プログラム・チェンジ													*	*
チャンネル・アフタータッチ													*	*
バンド・チェンジ		+X、-X											*	*
ユニバーサル・エクスクルーシブ													*	*
マスター・ボリューム			*										*	*
マスター・バランス			*										*	*
マスター・ファイブ・チューン			*										*	*
マスター・コース・チューン			*										*	*

(1): 本体アルペジエーターコントローラーを[*]で示すCC#にアサインした場合(Global P2: Controllers- MIDI CC# Assign)

*: アサインナブル

[*]: ARP Controllersの各コントローラーではCC#00~119にアサイン可能です。[*]で示すCC#はGlobal P2- MIDI CC#

Assignメニュー・コマンド“Reset Controller MIDI Assign”をCC Defaultで実行すると自動的にアサインされます。

CC Defaultの設定は、これらのコントローラーで使用するCC#として推奨するCC#です。通常、CC#をアサインする場合は、この設定を使用します。

本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。ジョイスティックをX(横)方向に動かした場合のみベンド・チェンジが送信されます。

Foot Switch Assign、Foot Pedal AssignでUSER [1]～[4]、SW1、2を選択した場合、各モードのRealtime Control Knob Assign、SW1/2 Assignの設定に従い、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージが送信されます。

ARP ON/OFF、ARP GATE、ARP VELOCITY、ARP SWING、ARP STEPを選択した場合、Global P2- MIDI CC# Assignの設定に従い、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージが送信されます。

以下に各モードでの動作を記述します。(ここではコントロール・チェンジのみの説明ですが、ベンド・チェンジについても同様です。)

Program モード

本機コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル(“MIDI Channel” Global 1-1a)でコントロール・チェンジを送信します。

- Realtime Control USER時のノブ[1]～[4]、アサインابل・ペダルでMaster Volumeに設定したときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

Combination モード

本機コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル(“MIDI Channel” Global 1-1a)でコントロール・チェンジを送信します。

同時にティンバーの“Status”(Combi 3-1(2)c)の設定がEXTまたはEX2のとき、ティンバーのMIDIチャンネル(“MIDI Channel” Combi 3-1(2)c)でも送信します。

“Status”がINTで、“MIDI Channel”の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するティンバーは、本機コントローラーを操作すると、それぞれのティンバーに対して効果がかかります。

- Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームをグローバルMIDIチャンネルでのみ送信します。
- MIDI Filter(Combi P5)で、ティンバーごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)が設定できます。チェックをつけると上記の動作がイネーブル(有効)になります。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1～5、MFX1、2、TFXでそれぞれ設定する“Ch”(Combi 8-4a、9-2a)の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているティンバーのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

Sequencer モード

本機コントローラーを操作すると、“Track Select”(Seq 0-1(2)a)で選択しているMIDIトラック1～16に対して効果がかかります。

“Track Select”で選択しているMIDIトラックの“Status”(Seq 3-1(2)c)がEXT、EX2、BTHのとき、“MIDI Channel”(Seq 3-1(2)c)のMIDIチャンネルで、コントロール・チェンジを送信します。

“Status”がINT、BTHのとき、本機コントローラーを操作すると、そのMIDIトラックに対して効果がかかります。

“MIDI Channel”の設定が同じMIDIトラックにも同様に効果がかかります。

- Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。
- MIDI Filter(Sequencer P3)で、トラックごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)が設定できます。チェックをつけると“Status”がINT、BTHのときの動作がイネーブル(有効)になります。“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックでは、ここでの設定に関わらずコントロール・チェンジを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1～5、MFX1、2、TFXでそれぞれ設定する“Ch”(Seq 8-4a、9-2a)の設定が“Track Select”で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

リアルタイム・レコーディング時に、本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジがレコーディングされます。

コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作

コントロール・チェンジ受信時の本機動作、またコントロール・チェンジに対応する本機コントローラーの操作および設定の関係を以下に示します。

CC#	コントロール	バリュー	機 能
0	バンク・セレクト(MSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのMSB *1
1	モジュレーション1	0...127	ジョイスティックの+Y(奥)方向の操作に相当
2	モジュレーション2	0...127	ジョイスティックの-Y(手前)方向の操作に相当
3	-	-	-
4	フット・コントローラー	0...127	アサインナブル・フット・ペダルの機能をFoot Pedalにしたときに相当
5	ポルタメント・タイム	0...127	ポルタメント・タイム
6	データ・エントリー(MSB)	0...127	RPN、NRPN のデータのMSB *2
7	ボリューム	0...127	音量 *3
8	ポスト・インサートエフェクト・パンポット	0...127	インサート・エフェクト通過後のパン
9	-	-	-
10	パンポット	0...127	パン
11	エクスプレッション	0...127	音量 *3
12	エフェクト・コントロール1	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFX Control1に相当(→p.380)
13	エフェクト・コントロール2	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFX Control2に相当(→p.380)
14	ARP ON/OFF コントロール	0...63(Off), 64...127(On)	[ARP]スイッチにCC#14をアサインしたときのオン/オフに相当 *6
15	-	-	-
16	コントローラー(CC#16)	0...127	AMS、Dmodのコントロール用
17	ノブ・モジュレーション1	0...127	リアルタイム・コントロール・ノブの機能をKnob Mod.1にしたときに相当
18	コントローラー(CC#18)	0...127	AMS、Dmod のコントロール用
19	ノブ・モジュレーション2	0...127	リアルタイム・コントロール・ノブの機能をKnob Mod.2にしたときに相当
20	ノブ・モジュレーション3	0...127	リアルタイム・コントロール・ノブの機能をKnob Mod.3にしたときに相当
21	ノブ・モジュレーション4	0...127	リアルタイム・コントロール・ノブの機能をKnob Mod.4にしたときに相当
22	ARP-GATEコントロール	0...127	アルペジオ・コントロール・ノブ1(GATE)にCC#22をアサインしたときに相当 *6
23	ARP-VELOCITYコントロール	0...127	アルペジオ・コントロール・ノブ2(VELOCITY)にCC#23をアサインしたときに相当 *6
24	ARP-SWINGコントロール	0...127	アルペジオ・コントロール・ノブ3(SWING)にCC#24をアサインしたときに相当 *6
25	ARP-STEPコントロール	0...127	アルペジオ・コントロール・ノブ4(STEP)にCC#25をアサインしたときに相当 *6
26...31	-	-	-
32	バンク・セレクト(LSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのLSB *1
33...37	-	-	-
38	データ・エントリー(LSB)	0...127	RPN、NRPN のデータのLSB *2
39...63	-	-	-
64	ダンパー	0...127	ダンパー効果
65	ポルタメントOn/Off	0...63(Off), 64...127(On)	ポルタメント効果のオン/オフ
66	ソステヌートOn/Off	0...63(Off), 64...127(On)	ソステヌート効果のオン/オフ
67	ソフト	0...127	ソフト・ペダル効果
68...69	-	-	-
70	サステイン・レベル	0...127	フィルターEG、アンプEGのサステイン・レベル *4
71	フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	フィルターのレゾナンス・レベル *4
72	リリース・タイム	0...127	フィルターEG、アンプEGのリリース・タイム *4
73	アタック・タイム	0...127	フィルターEG、アンプEGのアタック・タイム *4
74	フィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	ローパス・フィルターのカットオフ・フリケンシー *4
75	ディケイ・タイム	0...127	フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム/スロープ・タイム *4
76	LFO1・スピード	0...127	LFO1のスピード *4
77	LFO1・デプス(ピッチ)	0...127	ピッチLFO1インテンシティ *4
78	LFO1・ディレイ	0...127	LFO1のディレイ *4
79	フィルター・EG・インテンシティ	0...127	フィルターEGインテンシティ *4
80	SW1 モジュレーションOn/Off	0...63(Off), 64...127(On)	SW1の機能をSW1 Mod.にしたときのオン/オフに相当
81	SW2 モジュレーションOn/Off	0...63(Off), 64...127(On)	SW2の機能をSW2 Mod.にしたときのオン/オフに相当
82	フット・スイッチOn/Off	0...63(Off), 64...127(On)	アサインナブル・フット・スイッチの機能をFoot SWにしたときのオン/オフに相当
83	コントローラー(CC#83)	0...127	AMS、Dmodのコントロール用

84	-	-	-
85...88	コントローラー(CC#85...88)	0...127	AMS、Dmodのコントロール用
89,90	-	-	-
91	エフェクト・デプス1 (センド2レベル)	0...127	センド2レベル
92	エフェクト・デプス2 (インサート・エフェクト1...5のOn/Off)	0...63(Off), 64...127(On)	インサート・エフェクト1...5のオン/オフ *5
93	エフェクト・デプス3 (センド1レベル)	0...127	センド1レベル
94	エフェクト・デプス4 (マスター・エフェクト1,2のOn/Off)	0...63(Off), 64...127(On)	マスター・エフェクト1,2のオン/オフ *5
95	エフェクト・デプス5 (トータル・エフェクトのOn/Off)	0...63(Off), 64...127(On)	トータル・エフェクトのオン/オフ *5
96	データ・インクリメント	0	
97	データ・デクリメント	0	
98	NRPN(LSB)	-	NRPNのLSB
99	NRPN(MSB)	-	NRPNのMSB
100	RPN(LSB)	0	ピッチ・バンド・レンジを選択 *2
		1	ファイン・チューンを選択 *2
		2	コース・チューンを選択 *2
101	RPN(MSB)	0	RPNのMSB
102... 119	-	-	-

リアルタイム・コントロール・ノブUSER [1]~[4]ではコントロール・チェンジ・ナンバー (CC#00~119)のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はすべて0~127となります。

[ARP]スイッチ、アルペジオ・コントロール・ノブ[1]~[4]ではコントロール・チェンジ・ナンバー (CC#00~119)のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はスイッチでは0(Off)/127(On)、ノブ1~4では0~127となります。

*1 本機シーケンサーでは、バンク・セレクトは通常プログラム・チェンジ・イベントで設定("MIDI Event Edit" Sequencer P6)しますが、外部機器のバンクを変えるときには対応しきれないことがあります。そのときは、CC#00とCC#32で設定してください。

外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については外部機器の取扱説明書をご覧ください。

*2 ピッチ・バンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定法は、通常のコントロール・チェンジと異なり、RPC (Registered Parameter Control)を使用します。Program、Combination、Sequencerの各モードでは、RPCを使用してプログラム、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer)ごとにバンド・レンジやチューニングをコントロールできます。

その方法は、RPN (Registered Parameter Number)でエディットするパラメーターを選び、データ・エンタリーでそのパラメーターに値を入力します。パラメーターの選択はCC#100(値は00~02)とCC#101(値は00)で行い、データの入りはCC#06とCC#38で行います。

パラメーター別のデータ・エンタリーの値と、それによる設定値の関係は次の通りです。

RPN=0 (ピッチバンド・レンジ)

CC#06	CC#38	パラメーター値 (半音単位)
0	00	0
⋮	⋮	⋮
12	00	+12
⋮	⋮	⋮
24	00	+24
⋮	⋮	⋮
127	00	+24

RPN=1 (ファイン・チューン)

CC#06	CC#38	パラメーター値 (セント単位)
0	00	-100
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
127	00	+98
⋮	⋮	⋮
127	127	+99

RPN=2 (コース・チューン)

CC#06	CC#38	パラメーター値 (半音単位)
0	00	-24
⋮	⋮	⋮
40	00	-24
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+24
⋮	⋮	⋮
127	00	+24

例えば、Sequencerモードでチャンネル1に設定されているMIDIトラックのトランスポーズ(コース・チューン)を-12に設定したいときは、まず[B0 64 02] (64H=CC#100)、[B0, 65, 00] (65H=CC#101)を本機に送信し、RPNのコース・チューンを選びます。次に、これを-12に設定するために、[B0, 06, 34] (06H=CC#6、34H=52(-12に相当))、[B0, 26, 00] (26H=CC#38、00H=0)を送信します。

*3 本機の音量は、ボリューム(CC#07)とエクスプレッション(CC#11)をかけあわせたものです。また、Sequencerモードでソングの演奏を止めてロケーションをトラックの先頭に戻すとボリュームはスタート時の設定値に、エクスプレッションは最大値(127)になります。

*4 バリューが 64 のときに対象となるプログラムでの設定値となります。0 で最小、127 で最大の効果となります。63 ~ 1、65 ~ 126 のときは設定値から最小、最大値への間の効果となります。次に示す本機プログラム・パラメーターをコントロールします。

- CC#70 ~ 79 によってコントロールされるパラメーターについては「CC#70 ~ 79 によるパラメーターのコントロール」を参照してください。

*5 グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

*6 [ARP] スイッチ、アルペジオ・コントロール・ノブ 1 ~ 4 に CC# を設定して、本機で操作すると、設定した CC# を送信し、同時に本機がコントロールされます。受信すると、本機での操作時と同様な効果がかかります。

各ノブ、スイッチへの CC# の設定は Global P2- MIDI CC# Assign ページで行います。内蔵シーケンサー / 外部 MIDI シーケンサーへノブ、スイッチの操作をレコーディングしたり、外部 MIDI 機器からアルペジエーターをコントロールしたり等、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。(→ p.216「ARP Controllers MIDI Out」参照)

各ノブ、スイッチへは CC#00 ~ 119 の任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、Global P2- MIDI CC# Assign ページのメニュー・コマンド「Reset Controller MIDI Assign」を選択し、CC Default の設定を使用します。


この表では CC Default の設定の場合の動作を示します。CC Default の設定は、これらのコントローラーで使用する CC# として推奨する CC# です。通常、この CC# をアサインして使用します。

CC#70~79によるパラメーターのコントロール

CC#70 ~ 79 は、以下に示す本機プログラム・パラメーターに対応しています。

Program モードでは、グローバル MIDI チャンネル(“MIDI Channel” Global 1-1a)での CC#70 ~ 79 の受信や、Realtime Control TONE モード時のノブ [1] ~ [4] を操作したとき、Realtime Control USER モード時のノブ [1] ~ [4] の機能アサインを CC#70 ~ 79 を設定して操作したときに、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。

メニュー・コマンド “Write Program” でその状態を保存することができます(一部パラメーターは除く)。“Write Program” を行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き変わります。

 Combination、Sequencer モードでは、MIDI チャンネルが一致するティンバー / トラックのプログラムの対応するプログラム・パラメーターが変化しますが、その状態のプログラムを直接保存できません。

CC# 70	サスティン・レベル	0...127	“Filter/Amp EG Sustain Level”(Program P3- Filter1/2 EG、P4- Amp1/2 EG ページ)に対応しています。
71	フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	“Filter A/B Resonance”(Program P3- Filter1/2 ページ)に対応しています。
72	リリース・タイム	0...127	“Filter/Amp EG Release Time”(Program P3- Filter1/2 EG ページ、P4- Amp1/2 EG ページ)に対応しています。
73	アタック・タイム	0...127	“Filter/Amp EG Attack Time”(Program P3- Filter1/2 EG ページ、P4- Amp1/2 EG ページ)に対応しています。 “Amp EG Start Level”(Program P4- Amp1/2 EG ページ)に対応しています。 “Amp EG Attack Level”(Program P4- Amp1/2 EG ページ)に対応しています。 “Amp EG Level Modulation Start”(Program P4- Amp1/2 EG ページ)に対応しています。 “Amp EG Time Modulation Attack”(Program P4- Amp1/2 EG ページ)に対応しています。
74	フィルター・カットオフ・フリクエンシー	0...127	“Filter A/B Frequency”(Program P3- Filter1/2 ページ)に対応しています。
75	ディケイ・タイム	0...127	“Filter/Amp EG Decay Time”(Program P3- Filter1/2 EG ページ、P4- Amp1/2 EG ページ)に対応しています。 “Filter/Amp EG Slope Time”(Program P3- Filter1/2 EG ページ、P4- Amp1/2 EG ページ)に対応しています。
76	LFO1・スピード	0...127	“LFO1 Frequency”(Program P5- OSC1/2 LFO1 ページ)に対応しています。
77	LFO1・デプス (ピッチ・LFO1 インテンシティ)	0...127	“Pitch LFO1 Intensity”(Program P2- OSC1/2 Pitch ページ)に対応しています。
78	LFO1・ディレイ	0...127	“LFO1 Delay”(Program P5- OSC1/2 LFO1 ページ)に対応しています。
79	フィルター・EG・インテンシティ	0...127	“Filter EG Intensity to A, B”(Program P3- Filter1/2 Modulation ページ)に対応しています。

MIDI アプリケーション

MIDI について

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

MIDI 機器／コンピューターとの接続時の設定

ここでは、接続時のKROMEの設定等について説明します。

“Convert Position” の設定

本機は、“Key Transpose”、“Velocity Curve”、“After Touch Curve (MIDI In)” (Global 0-1a) で、それぞれ音程のトランスポーズ、ベロシティの効き具合、アフタータッチ (内蔵シーケンサーまたはMIDI INからの受信のみ) の効き具合を変更できます。



アフタータッチ・カーブは、内蔵シーケンサーまたはMIDI INから受信したときのみ対応します。“After Touch Curve (MIDI In)” の設定は、“Convert Position” (1-1a) がPreMIDIのときは無効になります。

MIDI IN/OUTデータや内蔵シーケンサーに対して、これらがどのように影響するかを、“Convert Position” (Global 1-1a) で設定します。

- 本機から外部 MIDI 音源をコントロールする場合、“Convert Position” をPreMIDIにしてください。送信するMIDIデータに各設定が反映されます。また内部シーケンサーへのレコーディング・データにも各設定が反映されます。
受信したデータには、“Key Transpose” 0、“Velocity Curve” 4、“After Touch Curve” 3で対応します。
- 外部 MIDI 機器から本機の音源をコントロールする場合、PostMIDIを選択してください。受信するMIDIデータに各設定が反映されます。また内部シーケンサーからの再生データにも各設定が反映されます。
送信するデータには“Key Transpose” 0、“Velocity Curve” 4で対応します。

“Local Control On” の設定

コンピューターや外部MIDIシーケンサーと接続してエコー・バックによる演奏を行う場合、外部MIDIシーケンサーやコンピューターのエコー・バックをオン (MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する) にし、本機のローカル・コントロールをオフ (内部でキーボード部と音源部を切り離す) に設定します。

本機の鍵盤を弾くと、演奏データが外部MIDIシーケンサーやコンピューターに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。

つまり、本機のローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぎます。

アルペジエーター機能がオンになっている場合、本機の鍵盤を弾いてもアルペジエーターは動作せずに、鍵盤を弾いた演奏情報のみが送信されます。エコー・バックによりMIDI INで受信したノートに対してのみアルペジエーターは動作します。つまり、

ドラムス・プログラムを設定したティンバーのMIDIチャンネル

ローカル・コントロールをオフにすることで、アルペジエーターが二重にかかってしまうことを防ぎ、正常に発音します。

外部MIDIシーケンサーやコンピューターにアルペジエーターをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に、エコー・バックによるノートでアルペジエーターを動作させるときに設定します。

Note: アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサー/コンピューターに取り込みたい場合は、オンにして演奏し、外部シーケンサー/コンピューターのエコー・バックをオフにしてください。

ローカル・コントロールをオフに設定するには、“Local Control On” (Global 1-1a) チェック・ボックスのチェックをはずします。

本機だけで使用する場合は、ローカル・コントロールをオンに設定します。(オフ時は、単体でキーボードを弾いても音が出ません。)

本機が送受信する MIDI メッセージ

[...] は16進表記

MIDIチャンネル

送信側と受信側のMIDIチャンネルを合わせることによって、MIDIメッセージのやり取りを行います。MIDIチャンネルには1~16のチャンネルがあります。チャンネルの扱いは、各モードによって異なります。

Programモード

- ドラム・トラック機能の送信以外はグローバルMIDIチャンネルで送受信します。
グローバルMIDIチャンネルとは、“MIDI Channel” (Global 1-1a) で設定する本機のMIDI送受信の基準となるチャンネルです。
- Program モードのドラム・トラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。
受信: グローバルMIDIチャンネル。
送信: Drum Track “Prog MIDI Ch” (Global 1-1a) で設定するMIDIチャンネル (初期設定: 10ch)
Note: 送信はDrum Track “Prog MIDI Out” (Global 1-1a) にチェックしている場合に有効になります。初期設定はオフ (チェックなし) です。

Combinationモード

- コンビネーションの選択、エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- ティンバーのMIDIデータの送受信は、ティンバーごとに設定するMIDIチャンネル“MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) を使用します。
- ドラム・トラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。
受信: グローバルMIDIチャンネル。本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。
送信: コンビネーションごとに設定するDrum Pattern “Output” (Combi 7-6a) で設定するMIDIチャンネル。
ルに合わせます。

- インサート／マスター／トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、インサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル“Ch”(Combi 8-4a、9-2a)を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“Status”(Combi 2-1a)がEXT、EX2のティンバーのMIDIチャンネルで送信します。
- “Status”がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致するチャンネル・メッセージを受信します。(Combi 3-1(2)c)

Sequencerモード

- エフェクトのオン／オフ、エクスルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- MIDIトラックのMIDIデータの送受信は、MIDIトラックごとに設定するMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Seq 3-1(2)c)で使用します。
- ドラム・トラック機能は、以下のMIDIチャンネルで送受信します。
受信: ソングごとに設定するDrum Pattern “Input”(Seq 1-1a)で設定するMIDIチャンネル。通常、Tchに設定して、本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。
送信: ソングごとに設定するDrum Pattern “Output”(Seq 1-1a)で設定するMIDIチャンネル。ドラムス・プログラムを設定したMIDIトラックのMIDIチャンネルに合わせます。
- インサート／マスター／トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションやインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル“Ch”(Seq 8-4a、9-2a)を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、“Track Select”(Seq 0-1(2)a)で選ばれているMIDIトラックのMIDIチャンネルでMIDIデータを送信します。ただし、“Track Select”で選ばれているMIDIトラックの“Status”がBTH、EXT、EX2のときのみ送信します。(→p.118 “Track Select”参照)
- シーケンサー・プレイバック時は、“Status”がBTH、EXT、EX2のMIDIトラックの演奏データが、設定されているMIDIチャンネルで送信されます。
- “Status”がINT、BTHのMIDIトラックは、MIDIチャンネルに一致するチャンネル・メッセージを受信します。(→p.133 “Status”、“MIDI Channel”)

ノート・オン／オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]

ノート・オフ [8n, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)

本機では、本機の鍵盤を弾くたびに、ノート・オン／オフを送信します。

アルペジエーター動作時は、アルペジエーターによるノート・オン／オフを送信します。ローカル・オフ時はアルペジエーターによるノート・オン／オフを送信しません(→ p.377 [“Local Control On”の設定]参照)

ドラム・トラック機能の動作時は、Drum Track “Prog MIDI Out”(Global 1-1a)にチェックしているときに、ドラム・トラック・パターンのノート・オン／オフを送信します。

ただし、ノート・オフ時のベロシティを送受信する機種はほとんどなく、本機でも送受信はしません。

プログラム・チェンジ／バンク・セレクト

プログラム／バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバーで128音色まで選択)

- バンクA~Fのプログラム000~127は、プログラム・チェンジ [Cn, 00]~[Cn, 7F]に対応します。
- バンクGM、g(1)~g(9)、g(d)のプログラム001~128は、プログラム・チェンジ [Cn, 00]~[Cn, 7F]に対応します。

バンク・セレクト MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]

バンク・セレクト LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: チャンネル, mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの下位)

- “Bank Map”(Global 0-2a)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。工場出荷時は、KORGになっています。(→p.210 [Bank Map]参照)

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムやバンクはプログラム・チェンジを受信した時点ではじめて変わります。

Program モード

- Prog P0:PlayではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。P1~P9では受信しません。

Note: ドラム・トラック・プログラムは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトの送受信には対応しません。

Combination、Sequencer モード

- ティンバー／MIDIトラックごとのプログラムを切り替えるには、それぞれで設定しているティンバー／トラックごとのMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを受信します。
- コンビネーションを選び直したとき、“Status”がEXT、EX2のティンバーでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。
Sequencerモードで、“Program Select”(0-1(2)b)を設定したときや、ソングを選び直したとき、またはソングの先頭に戻ったときに“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。(→p.119 “Program Select”参照)
- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。(→“Enable Program Change” p.93、p.141、Global P1: MIDI “Track MIDI Out” p.215参照)

コンビネーションを変える

コンビネーションを切り替えるには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを使用します。

- バンクA~Dのコンビネーション000~127は、プログラム・チェンジ [Cn, 00]~[Cn, 7F]に対応します。
- プログラムのバンク同様に“Bank Map”(Global 0-2a)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。(→p.210 [Bank Map]参照)

Combi P0:PlayではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。P1~P9では受信しません。

Note: プログラム・チェンジ全般のオン／オフは、“MIDI Filter”(Global 1-2b)で設定します。

必要に応じて、プログラム・チェンジ全般のオン／オフに加え、受信データによるコンビネーションの切り替えのオン／オフや、バンク・セレクトの送受信のオン／オフの設定もできます。


- “Combination Change”(Global 1-2b)のチェックをはずすと、Combi P0:Playのときに受信したプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネルに一致しても、コンビネーションは切り替わりません。このとき受信したMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。
- “Bank Change”(Global 1-2b)のチェックをはずすと、バンク・セレクトを送受信しません。

アフタータッチ

チャンネル・アフタータッチ [Dn, vv]

(n: チャンネル, vv: 値)

受信すると、アフタータッチ効果がかかります。また、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかけられます。

 アフタータッチは本機の鍵盤からは送信できません。内蔵シーケンサーまたはMIDI INからの受信のみです。

- アフタータッチ受信の全般のオン／オフは、“Enable After Touch”(Global 1-2b)で設定します。
- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに受信のオン／オフ設定ができます (“Enable After Touch” Combi/Seq 5-1(2)c)

ポリフォニック・キー・プレッシャー [An, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: 値)

アフタータッチには、もう1種類ポリフォニック・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーション・ソースとして使用できますが、本機の鍵盤からは送信しません。使用するためには、外部からこのメッセージを受信するか、シーケンサーにレコーディングしてください。

この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフタータッチを指します。

ピッチ・ベンダー

ピッチ・バンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル, bb: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [bb, mm =00H, 40H]のときがセンター値となる)

本機のジョイスティックをX方向(左右)に操作すると、ピッチ・バンド効果がかけられ、同時にピッチ・バンド・チェンジを送信します。受信すると、ピッチ・バンド効果がかけられます。

ピッチ・バンドのかかる範囲を、MIDIで設定することもできます。(→p.383「ピッチ・バンドの可変範囲を変える」参照)

コントロール・チェンジ

[Bn, cc, vv]

(n: チャンネル, cc: コントロール・チェンジNo., vv: 値)で送受信します。

(→p.372「本機コントローラー操作時のMIDI送信」参照)

(→p.374「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」参照)

- コントロール・チェンジ全般のオン／オフは、“Enable Control Change”(Global 1-2b)で設定します。
- Combination、Sequencerモードでは、P3:MIDI Filter1で各種コントロール・チェンジに対して、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。機能が設定できるコントローラー ([SW1]、[SW2]、Realtime Control Knob USER [1]～[4]、Foot Pedal/Switch)のMIDIフィルターは、設定してあるコントロール・チェンジに対して有効です。“Other Control Change”では、その他のチェック・ボックスの項目に該当しないコントロール・チェンジに対して有効です。

Note: Realtime Control USER モード時のノブ[1]～[4]では、MIDI CC#00～CC#119を選択できます。

ARP Controllersでは、MIDI CC#00～CC#119を選択できますが、通常は初期設定値、メニュー・コマンド“Reset Controller MIDI Assign”でDefault Settingを実行したときの設定、ARP Controllersでは、“SW – ARP ON/OFF”はCC#014、“KNOB1 – ARP GATE”はCC#022、“KNOB2 – ARP VELOCITY”はCC#023、“KNOB3 – ARP SWING”はCC#024、“KNOB4 – ARP STEP”はCC#025を使用してください。

プログラム／コンビネーション・バンクの選択

バンク・セレクト (CC#00, CC#32)

(→p.378「プログラム・チェンジ／バンク・セレクト」参照)

ジョイスティック操作でモジュレーションをかける

モジュレーション1・デプス (CC#01) [Bn, 01, vv]

本機のジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けると、モジュレーション1・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ビブラート効果(ピッチLFO)がかかります。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。“Enable JS+Y” Combi/Seq 5-3(4)c)

モジュレーション2・デプス (CC#02) [Bn, 02, vv]

本機のジョイスティックを-Y(手前)方向に傾けると、モジュレーション2・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ワウ効果(フィルターLFO)がかかります。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。“Enable JS-Y” Combi/Seq 5-3(4)c)

このメッセージの使用法はメーカーによって異なります。(プレス・コントロール等)

ポルタメント効果をコントロールする

ポルタメント・タイム (CC#05) [Bn, 05, vv]

Assignable Pedal やRealtime Control USER時のノブ[1]～[4]での機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとポルタメント・タイムを送信し、ポルタメント・ピッチの変化する速さが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ポルタメント・スイッチ (CC#65) [Bn, 41, vv]

[SW1]、[SW2] や Assignable Switch の機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0[00]を送信し、ポルタメント効果のオン/オフが切り替わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。)(→p.366「SW1、SW2 Assign List」参照)

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable Portamento SW” Combi 5-1-1(2)c/Seq 3-1a)
- Sequencer モードでは、“Portamento”(3-3(4)c)を設定したときや、ソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ポルタメント・タイム/スイッチを送信します。(→p.134 “Portamento”参照)

音量のコントロール**ボリューム (CC#07) [Bn, 07, vv]**

Assignable PedalやRealtime Control USER時のノブ[1]~[4]での機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとボリュームを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

エクスペッション (CC#11) [Bn, 08, vv]

Assignable Pedal や Realtime Control USER モード時のノブ[1]~[4]での機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエクスペッションを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

本機の音量は、ボリューム・メッセージの値と、エクスペッション・メッセージの値を掛け合わせて設定されます。

ボリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなりすぎないときや、音が出ないときは、外部からMIDIメッセージを送り、エクスペッション・メッセージの値をリセット(vvを127)します。

Note: Sequencerモードでは、ソングの“Location”を001:01.000にするとリセットされます。

- Combination モードで、コンビネーションを選び直したとき、“Status”がEXT、EX2のティンバーは、ボリュームを送信します。
- Sequencerモードで、“Volume”(Seq 0-3(4)b)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また先頭に戻ったとき、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ボリュームを送信します。(→p.215 Global P1: MIDI “Track MIDI Out”参照)

Note: ソングを選び直したとき、または先頭に戻ったときは、“Status”とは関係なく、内部のボリュームの値はトラックの設定データ(スタート時の設定)に、エクスペッションの値は最大値にリセットされます。

Note: MIDIトラックごとに音量がコントロールできます。MIDIトラックの設定データ(スタート時の設定)の音量にはボリューム・メッセージを使い、演奏データ(曲が進むにつれて変化する)には、通常エクスペッション・メッセージを使います。

ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ボリュームを用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで全体の音量が調整できます。(→p.383「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」参照)

パンポット(ステレオ定位)のコントロール**パンポット (CC#10) [Bn, 0A, vv]**

(vv: 値, 00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

Assignable PedalやRealtime Control USER時のノブ[1]~[4]での機能に上記CC#を設定して本機で操作するとパンポットを送信し、パンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Sequencerモードでは“Pan”(Seq 0-3(4)b)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときなどに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、パンポット(RNDは除く)を送信します。(→p.121 “Pan”、p.215 Global P1: MIDI “Track MIDI Out”参照)

ポスト・インサート・エフェクト・パンポット (CC#08) [Bn, 08, vv]

(vv: 値, 00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

Assignable PedalやRealtime Control USER時のノブ[1]~[4]での機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとポスト・インサート・エフェクト・パンポットを送信し、インサート・エフェクト通過後のパンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Program モードはグローバル MIDI チャンネル、Combination、Sequencerモードはインサート・エフェクトごとに設定するMIDIチャンネルで、それぞれ送受信します。
- Sequencerモードでは、“Pan:#8”(Seq 8-3b)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ポスト・インサート・エフェクト・パンポットが送信されます。(→p.160「8-3b: Insert Effect」)、p.215 Global P1: MIDI “Track MIDI Out”参照)

エフェクトのコントロール**エフェクト・コントロール 1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]****エフェクト・コントロール 2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]**

Assignable PedalやRealtime Control USER時のノブ[1]~[4]での機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエフェクト・コントロール1、2を送信し、設定されているダイナミック・モジュレーションをコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、各種コントロール・チェンジを選択できますが、ダイナミック・モジュレーション専用のコントロール・チェンジは、エフェクト・コントロール1(CC#12)、2(CC#13)だけです。

エフェクト 1・デプス (センド 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]**エフェクト 3・デプス (センド 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]**

Assignable PedalやRealtime Control Knob USER [1]~[4]での機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエフェクト1・デプス(センド2)、3・デプス(センド1)を送信し、マスター・エフェクトMFX2、MFX1へのセンド・レベル2、1をそれぞれコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

対応するMIDIチャンネルで、ティンバー/トラックの設定と、インサート・エフェクト通過後の設定を同時にコントロールします。

- Combination、Sequencer モードでは、プログラムごとに設定してあるオシレーターごとのセンド1、2の設定値(Prog 8-1d)との掛け算で、実際のティンバー/トラックのセンド・レベルが決まります。(→p.102、p.159 “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”、p.215 Global P1: MIDI “Track MIDI Out”参照)
- Sequencerモードで、“Send1(MFX1)”、“Send2 (MFX2)”(Seq 8-1(2)d)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときなどに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、センド1、2を送信

します。(→p.159 “Send1 (MFX1)”参照)

エフェクト 2 ・ デブス (IFX1 ~ 5 オン / オフ) (CC#92)
[Bn, 5C, vv]

エフェクト 4 ・ デブス (MFX1、2 オン / オフ) (CC#94)
[Bn, 5E, vv]

エフェクト 5 ・ デブス (TFX オン / オフ) (CC#95)
[Bn, 5F, vv]

各モードでのエフェクトのオン / オフ設定とは別に、“Effect Global SW”(Global 0-1b)で、インサート・エフェクトIFX1~5、マスター・エフェクトMFX1、2、トータル・エフェクトTFXをそれぞれオフさせることができます。マスター・エフェクトMFX1、2、トータル・エフェクト TFX については、フロント・パネルの [MASTER FX]スイッチ、[TOTAL FX]スイッチでオフにすることもできます。

“Enable IFX1-5”、“Enable MFX1&2”、“Enable TFX” にチェックをはずすとvv=0 [00]、チェックをつけるとvv=127[7F]を送信します。チェックをはずすと対応するエフェクトがまとめてオフになります。チェックをつけると各モードでのオン / オフ設定が有効になります。受信時も同様の設定となります(vvが00でオフ、01以上で元の設定)。送受信はグローバルMIDIチャンネルで行ないます。

(p.62 “IFX 1...5 On/Off”、p.65 “MFX 1&2 On/Off”、p.66 “TFX On/Off”)

Note: これらのメッセージは、単にエフェクト・レベルの調整用としか規定されていませんので、他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

各種コントローラーでのコントロール

ここでは、各種コントローラーの代表的な使用方法で説明しています。Realtime Control USER 時のノブ [1] ~ [4] では、MIDI CC#00~CC#119を選択できます。

フット・コントローラー (CC#04) [Bn, 04, vv]

Assignable Pedalの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“Enable Foot Pedal” Combi/Seq 5-9(10)c)

ノブ・モジュレーション USER[1]、USER[2]、USER[3]、USER[4] (CC#17、19、20、21)

[Bn, 11, vv]、[Bn, 13, vv]、[Bn, 14, vv]、[Bn, 15, vv]

Realtime Control USER時のノブ [1] ~ [4]での機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“Enable Realtime Control-USER[1]、USER[2]、USER[3]、USER[4]” Combi 5-7(8)c/Seq 5-7(8)c)

コントローラー (CC#83) [Bn, 53, vv]

Realtime Control USER時のノブ [1] ~ [4]の機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

ダンパー・ペダル (CC#64) [Bn, 40, vv]

DAMPER端子に接続したダンパーペダル(別売DS-1H)を操作すると送信し、ダンパー効果のオン / オフが切り替わります。DS-1Hの場合、ハーフ・ダンパー効果がかかります。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“Enable Damper” Combi/Seq 5-1(2)c)

SW1 モジュレーション (CC#80) [Bn, 50, vv]

SW2 モジュレーション (CC#81) [Bn, 51, vv]

それぞれ[SW1]、[SW2]の機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0[00]を送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“Enable SW1”、“Enable SW2” Combi/Seq 5-9(10)c)

フット・スイッチ (CC#82) [Bn, 52, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0[00]を送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“Enable Foot Switch” Combi/Seq 5-9(10)c)

ソステヌート (CC#66) [Bn, 42, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0[00]を送信し、ソステヌート効果のオン / オフが切り替わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります)

ソフト・ペダル (CC#67) [Bn, 43, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信し、ソフト・ペダル効果がかかります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

[フット・コントローラー(CC#04)]~[ソフト・ペダル(CC#67)]は、本機で操作すると設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどがコントロールされます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。また[SW1・モジュレーション(CC#80)]~[ソフト・ペダル(CC#67)]では、vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。

接続したKRONOS等のMIDI機器の各種コントローラーでのコントロール

リボン・コントローラー (CC#16) [Bn, 10, vv]

KRONOS等のMIDI機器のリボン・コントローラー、またはコントローラーで設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable Ribbon CC#16”→p.94、p.142参照)

コントローラー (CC#85, 86, 87, 88)

[Bn, 12, vv]、[Bn, 13, vv]、[Bn, 14, vv]、[Bn, 15, vv]

KRONOS等のMIDI機器の[VALUE]スライダー、またはコントローラーで設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

プログラムの音色／エンベロープのコントロール

CC#70番台は、それぞれプログラムの特定のパラメーターをコントロールします。それぞれのコントロール・チェンジに対応するプログラム・パラメーターおよび受信時の各モードでの動作は、「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」(p.374)を参照してください。

フィルター・カットオフ (CC#74) [Bn, 4A, vv]

レゾナンス・レベル (CC#71) [Bn, 47, vv]

フィルター・EG インテンシティ (CC#79) [Bn, 4F, vv]

リリース・タイム (CC#72) [Bn, 48, vv]

それぞれ、Realtime Controls TONE 時のノブ[1]～[4]を操作すると送信します。(Realtime Controls Knob USER[1]～USER[4]の機能としても設定できます。)

サスティン・レベル (CC#70) [Bn, 46, vv]

アタック・タイム (CC#73) [Bn, 49, vv]

ディケイ・タイム (CC#75) [Bn, 4B, vv]

LFO1・スピード (CC#76) [Bn, 4C, vv]

LFO1・デプス (ピッチ) (CC#77) [Bn, 4D, vv]

LFO1・ディレイ (CC#78) [Bn, 4E, vv]

Realtime Controls USER時のノブ[1]～[4]の機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

これら操作すると、対応するプログラム・パラメーターがコントロールされて音色やエンベロープが変化します。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが64[40]のときプログラム・パラメーターでの設定値となります。)

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Enable Realtime Control- CUTOFF、RESONANCE、EG INT、RELEASE” Combi/Seq 5-5(6/7/8))

Note: Program モードでは、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態になります。ライト(本機での操作以外にMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエスト)でその状態を保存することができます(一部パラメーターは除く)。ライトを行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き換わります。

Note: これらのメッセージ受信時の動作は機種によって異なります。他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

アルペジエーターのコントロール

アルペジエーターのノブ、スイッチに下記CC#を設定して、本体で操作すると、設定したCC#を送信し、同時に本体がコントロールされます。受信すると、本体での操作時と同様な効果がかかります。

各ノブ、スイッチへのCC#はGlobal P2- MIDI CC# Assignページで設定します。内蔵シーケンサー/外部MIDIシーケンサーへRealtime Controls ARP時のノブ、[ARP]スイッチの操作をレコーディングしたり、外部MIDI機器からのアルペジオのコントロール等、MIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。Global P1: MIDI “ARP Controllers MIDI Out”がControl ChangeのときにMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。(→p.216 “ARP Controllers MIDI Out”参照)

各ノブ、スイッチへはCC#00-119の任意のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign”を選択し、CC Defaultの設定を使用します。(→p.239[Reset Controller MIDI Assign]参照)

以下はこのCC Defaultの設定の場合の動作を示します。対応する本体コントローラーを操作すると送信します。受信すると本体コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ARP ON/OFF (CC#14) [Bn, 0E, vv]

[ARP]スイッチに対応します。オン時vv=127[7F]、オフ時vv=0を送信します。

KNOB1 - ARP GATE (CC#22) [Bn, 16, vv]

KNOB2 - ARP VELOCITY (CC#23) [Bn, 17, vv]

KNOB3 - ARP SWING (CC#24) [Bn, 18, vv]

KNOB4 - ARP STEP (CC#25) [Bn, 19, vv]

Realtime Controls ARP時のノブ[1]～[4]に対応します。

あるチャンネルのすべての音を消すとき

オール・ノート・オフ (CC#123) [Bn, 7B, 00]

(値は00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音がオフ(鍵盤を離れたのと同じ)します。ただし、音の余韻が残ります。

オール・サウンド・オフ (CC#120) [Bn, 78, 00]

(値は00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

ただし、これらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

あるチャンネルのすべてのコントローラーをリセットするとき

リセット・オール・コントローラーズ (CC#121) [Bn, 79, 00]

(値は00)

受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラーの値がリセットされます。

RPNでのエディット

RPN (Registered Parameter No.) は、楽器メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。(楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージには、NRPN (Non RPN) とエクスクルーシブがあります。)

RPNでの、エディットの手順は次の通りです。

1. RPN MSB(CC#101)[Bn, 65, mm]とRPN LSB(CC#100) [Bn, 64, rr] (n: チャンネル, mm, rr: パラメーターNo.の上位と下位)でパラメーターを選びます。
2. データ・エントリーMSB(CC#6)[Bn, 06, mm] とデータ・エントリーLSB(CC#38)[Bn, 26, vv] (n: チャンネル, mm, vv: 値の上位と下位、両方で16384段階) で値を設定します。
3. データ・インクリメント(CC#96)[Bn, 60, 00] やデータ・デクリメント(CC#97)[Bn, 61, 00] (n: チャンネル, 値は00に固定)では、値を1つずつ増減することができます。

本機では、以下の項目(チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチ・ベンドの可変範囲を変える)の3種類のRPNを受信します。

チューニングをする

RPN ファイン・チューン [Bn, 65, 00, 64, 01]

プログラム、ティンバー(Combination モード)、トラック(Sequencerモード)ごとに、RPNでデチューンが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 01]: RPNパラメーター01を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定値が8192 [mm, vv =40, 00]のときはセンター、0 [mm, vv =00, 00]のときは-100セント、16383 [mm, vv =7F, 7F]のときは+99セントとなります。

Note: ユニバーサル・エクスクルーシブのファイン・チューンを用いると、「Master Tune」(Global P0:0-1a)に対応する、全体のチューンが調整できます。(→p.383「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」参照)

トランスポーズをする

RPN コースチューン [Bn, 65, 00, 64, 02]

プログラム、ティンバー(Combination モード)、トラック(Sequencerモード)ごとに、RPNでトランスポーズが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 02]: RPNパラメーター02を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が8192 [mm, vv =40, 00]のときはセンター、6656 [mm, vv=34, 00]のとき-12半音、9728 [mm, vv =4C, 00]のときは+12半音となります。

Note: ユニバーサル・エクスクルーシブのコースチューンを用いると、「Key Transpose」(Global P0:0-1a)に対応する、全体のチューンが調整できます。(→p.383「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」参照)

ピッチ・ベンドの可変範囲を変える

RPN ピッチ・ベンド・レンジ [Bn, 64, 00, 65, 00]

プログラム、ティンバー(Combination モード)、トラック(Sequencerモード)ごとに、RPNでピッチ・ベンド・レンジが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 00]: RPNパラメーター00を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が0 [mm, vv =00, 00]のときは+00、1536 [mm, vv =0C, 00]のときは+12(1オクターブ)となります。ティンバー/トラックでは、マイナスの値も設定できますが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。

システム・エクスクルーシブ・メッセージについて

MIDIには、演奏情報を扱うチャンネル・メッセージの他に、MIDI機器間で情報や制御コマンド、設定を送受信するためのメッセージが用意されています。これらを「システム・メッセージ」といいます。

このうち、メーカー独自の機能拡張が可能なMIDIメッセージが「システム・エクスクルーシブ・メッセージ」です。システム・エクスクルーシブ・メッセージを使うことで、メーカーや機種ごとに異なる情報や設定を柔軟に送受信することができるようになります。

メーカー固有のシステム・エクスクルーシブには、

- メーカーID
- MIDI機器ID
- DeviceID (KROMEではDeviceID=GlobalCh)

の情報が含まれています。同一機種同士や、専用PCエディターとの通信を行うのに適しています。

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメーターを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。本機のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 00, 01, 15, ff, ……., F7]です。

F0: エクスクルーシブ・ステータス

42: コルグID

3n: [n=0~F]グローバルMIDIチャンネル1~16

mm: 機種IDバイト1 (00)

mm: 機種IDバイト2 (01)

mm: 機種IDバイト3 (15)

ff: ファンクションID (メッセージの種類)

⋮

⋮

F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

Note: MIDI Exclusive Format情報を含む「MIDI Implementation」については、付属アクセサリー・ディスクをご覧ください。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

本機では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の6つに対応しています。

インクワイアリー・メッセージ・リクエスト [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

インクワイアリー・メッセージ [F0, 7E, nn, 06, 02, (9 バイト), F7]

インクワイアリー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグのKROMEで、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージを送信します。

GM システム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

Sequencerモードを受信すると、GM用に初期化されます。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位, mm: 値の上位、両方合わせて16384段階)

Assignable PedalやRealtime Controls USER時のノブ[1]~[4]の機能にMaster Volumeを設定して、本機で操作すると送信し、ティンバー／トラックの相互の音量のバランスを崩さないで、全体の音量が調整できます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位, mm: 値の上位、両方合わせて16384段階、8192で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)

受信すると、ティンバー／トラックの相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

マスター・ファイン・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が8192 [mm, vv =40, 00] のときはセンター、4096 [mm, vv =20, 00] のときは-50セント、12288 [mm, vv =60, 00] のときは+50セントとなります。)

受信すると“Master Tune”(Global 0-1a)が設定されます。

マスター・コース・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(通常は上位mmしか使用しません。値が8192 [mm, vv =40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv =34, 00] のときは-12半音、9728 [mm, vv =4C, 00] のときは+12半音となります。)

受信すると“Key Transpose”(Global 0-1a)が設定されます。

音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング、シーケンサーの各データは、MIDIエクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDIエクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することをデータ・ダンプといいます。

データ・ダンプを行なうと、外部機器に音色や各種設定データを記憶させたり、もう1台のKROMEの音色や設定を変えたりすることができます。

データ・ダンプには次の2種類があります。

- メニュー・コマンド“Dump”(Global P1)の操作でデータをダンプすると、インターナル・メモリーの各種データが送信されます。本機で受信すると、インターナル・メモリーに直接データが書き込まれますので、ライト操作の必要はありません。(→p.237「送信」、「受信」参照)
- “Enable Exclusive”(Global 1-2b)にチェックがついているときに、ダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。送受信には、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

本機で受信すると、エディット・バッファにデータが書き込まれますので、インターナル・メモリーに保存するときは、ライトの操作をしなければなりません。ライトは、本機でのライト操作(→OG p.115「インターナル・メモリーへのライト方法」参照)、またはMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエスト、コンビネーション・ライト・リクエスト、ドラムキット・ライト・リクエスト、ライト・リクエスト、ユーザー・アルペジオ・パターン・ライト・リクエスト、グローバル・セッティング・ライト・リクエストで行なうことができます。

音色等のエディットを行なう

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全プログラムや1プログラム単位でのプログラムの書き換えが行なえます。また、パラメーター・チェンジを使用すると、次のようにパラメーターを個別にエディットできます。

パラメーター・チェンジ

- Program モードでは、プログラム・ネームを除く各パラメーターをエディットできます。
- Combination モードでは、コンビネーション・ネームを除くパラメーターをエディットできます。
- Sequencerモード(ソング)では、P0~5のトラック・パラメーター、P7: Arpeggiator/Drum Track、P8: Insert Effect、P9: Master/Total Effectのパラメーターをエディットできます。(→p.204「Sequencerモードで対応するエクスクルーシブ・イベント」参照)

ドラムキット・パラメーター・チェンジ、ユーザー・アルペジオ・パターン・パラメーター・チェンジ

Globalモードでは、ドラムキットとユーザー・アルペジオ・パターンのエディットができます。

その他グローバル・パラメーターとSequencerモードの演奏データのエディットは行なえないので、これらはデータ・ダンプで行ないます。

これらの送受信は、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

まず、“Enable Exclusive”(Global 1-2b)にチェックをつけて、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にします。本機でモードを変えるとモード・チェンジが送信されます。さらに、個々のパラメーターをエディットすると、パラメーター・チェンジが送信されます。

これらのメッセージを受信すると、送信側と同時に同じエディットが行なわれます。

データ・ダンプ、音色等のエディット時の注意点

- MIDIエクスクルーシブ・データを受信してその処理が終了すると、データ・ロード・コンプリーテッドを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで(または十分な時間が経過するまで)次のメッセージを送信してはいけません。
- パラメーター・チェンジによるエディットは、エディット・バッファ上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリーに記憶されず、プログラムやコンビネーションを選び直すと消えてしまいます。ライトは、本機でのライト操作(→OG p.115「インターナル・メモリーへのライト方法」参照)、またはMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。
- ソングはライトの必要はありませんが、電源をオフにするとバック・アップされません。必要なデータは電源をオフにする前にSDカードに保存(セーブ)してください。(→OG p.118「SDカードへのセーブ(Media- Save)」参照)

音が消えないとき

鍵盤やMIDIでの演奏をやめても、何らかのトラブルで音が鳴り続けてしまう場合、本機のモードを切り替えることで、発音を止めることができます。

外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する

外部機器と接続して本機をマルチ・ティンバーで演奏させるには、次のような方法があります。

- 外部機器からのMIDIメッセージで、コンビネーションを発音させます(16マルチ・ティンバー)。ただし、全体的な設定(プログラムやレベル、エフェクトなど)の切り替えは、プログラム・チェンジによるコンビネーションの切り替えで行ないます。
- 外部機器からのMIDIメッセージで、ソングを発音させます(16マルチ・ティンバーの音源として使用)。全体的な設定(プログラムやレベル、エフェクトなど)の切り替えは、ソング・セレクト・メッセージによるソングの切り替えで行ないます。
- 外部機器からのクロックを使用してソングの演奏データを演奏します("MIDI Clock"をExternal MIDIにして本機のシーケンサーを動作させます)。「アルペジエーター、ドラム・トラック機能、シーケンサーの同期演奏を行なう」。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクトによるソングの切り替えで行ないます。

Note: "MIDI Clock" External USBでもExternal MIDI同様に動作します。また、Autoは、MIDI IN端子またはUSB端子に接続された外部MIDIクロックを受信すると、自動的にExternal MIDIやExternal USBと同様動作に切り替わります。

アルペジエーター、ドラム・トラック機能、シーケンサーの同期演奏を行なう

本機をマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、「MIDI Clock」(Global 1-1a)で設定します。

本機をマスター、外部MIDI機器をスレーブとするとき

本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。または、本機のUSB端子とコンピューターのUSBポートを接続します。

- "MIDI Clock"をInternalにすると、本機がマスターになります。MIDIタイミング・クロックがMIDIで送信されます。

アルペジエーターおよびドラム・トラック機能: テンポは本機でコントロールします。

演奏データがMIDIで送信されます。(ドラム・トラックの演奏データについてProgramモードでは、Drum Track "Prog MIDI Ch" (Global 1-1a)にチェックが入っているときに、送信されます。アルペジエーター、ドラム・トラック機能の演奏データについてCombination、Sequencerモードでは、ティンバー/MIDIトラックの"Status"がBTH、EXT、EX2のティンバー/MIDIトラックから送信されます)。MIDI OUTまたはUSBに接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

シーケンサー: 演奏データは、本機で演奏しコントロールできます。

同時にシーケンサー演奏は、「Status」がBTH、EXT、EX2のMIDIトラックからMIDIで送信されます。MIDI OUTまたはUSBに

接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

外部MIDI機器をマスター、本機をスレーブとするとき

本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します。または、本機のUSB端子とコンピューターのUSBポートを接続します。

- MIDI端子で接続するときは、「MIDI Clock」をExternal MIDIにします。USB端子で接続するときはExternal USBにします。本機はスレーブになります。

アルペジエーターおよびドラム・トラック機能: テンポはMIDIタイミング・クロックに従います。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックにアルペジエーターやドラム・トラック機能による演奏を同期させることができます。

また、「MIDI Clock」がExternal MIDIまたはExternal USBで外部からコントロールされる状態でも、アルペジエーターやドラム・トラック機能による演奏がMIDIで送信されます。

(ドラム・トラックの演奏データについてProgramモードでは、Drum Track "Prog MIDI Out" (Global 1-1a)にチェックが入っているときに送信されます。アルペジエーター、ドラム・トラック機能の演奏データについてCombination、Sequencerモードでは、ティンバー/MIDIトラックの"Status"がBTH、EXT、EX2のティンバー/MIDIトラックから送信されます。)

シーケンサー: 本機で演奏データのコントロールができなくなり、MIDI INに接続した外部MIDI機器、またはUSBに接続したコンピューターでコントロールします。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックでKROMEのシーケンサーを同時に演奏させるときは、あらかじめ、双方の拍子やスタートの小節位置を合わせておく必要があります。

また、「MIDI Clock」がExternal MIDIまたはExternal USBで外部からコントロールされる状態でも"Status"がBTH、EXT、EX2のトラックからは、演奏データが送信されます。

外部機器からの演奏データをレコーディングする

外部のシーケンサーを演奏させ、そのMIDIメッセージをレコーディングする方法には2種類があります。

- “MIDI Clock”(Global 1-1a)をInternalにして、レコーディングを開始してから外部シーケンサーをスタートさせると、非同期でそのMIDIメッセージがレコーディングできます。MIDIで送られてくる演奏データを単にレコーディングするだけなので、演奏は忠実に再現できますが、小節の管理等はなく、エディットには不向きです。
- “MIDI Clock”をExternal MIDIまたはExternal USBにすると、レコーディングの開始やテンポ等はすべて外部シーケンサーに依存してレコーディングされます。同期してレコーディングされるため、小節の管理等が行なえます(ただし、レコーディング前に拍子の設定が必要です)。(→p.126 “Multi REC”参照)

本機のコントローラー、アルペジエーター、ドラム・トラック機能、内蔵シーケンサーのMIDI出力を外部シーケンサー／コンピューターにレコーディングする

本機のコントローラー、アルペジエーター、ドラム・トラック機能、内蔵シーケンサー/RPPR機能のMIDI出力を外部シーケンサーやコンピューターにレコーディングし、レコーディング時に本機をモニターやプレイバック用のMIDI音源として使用する場合は、本機のローカル・コントロール(“Local Control On” Global 1-1a)、外部シーケンサー／コンピューターのエコー・バック(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する機能)を設定して、本機のコントローラー、アルペジエーター、ドラム・トラック機能、内蔵シーケンサーが音源に対して二重にかかってしまうことを防ぎます。

ドラム・トラック機能による演奏データを、外部MIDIシーケンサー／コンピューターにレコーディングする

- 本機をローカル・コントロール・オフにします。
- GLOBAL P1: MIDI, MIDI BasicのDrum Track “Prog MIDI Out”(Global 1-1a)をオン(チェックする)にします。Programモードのドラム・トラック機能は、“Prog MIDI Out”をオン(チェックする)ことで演奏データが送信されます。
- 外部シーケンサー／コンピューターをエコー・バック・オンにします。

この設定によって、音源に対して2重にかかることなく、正常にレコーディングおよび発音がおこなわれます。

Realtime Control Knob [1]～[4]などを使って、外部MIDIシーケンサー／コンピューターにMIDIコントロール・チェンジをレコーディングする

- 本機をローカル・コントロール・オフにします。
- 外部 MIDI シーケンサー／コンピューターをエコー・バック・オンにします。

この設定によって、コントロール・チェンジが音源に二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音が行われます。

アルペジエーターまたはRPPRを外部MIDIシーケンサー／コンピューターにレコーディングする

アルペジエーター・オン時には、鍵盤やRealtime Controlsのノブによってアルペジエーターをコントロールすることができます。同様にMIDI INへ送信する外部からのMIDIメッセージでもアルペジエーターをコントロールすることができます。

MIDI OUT(USB)からのアルペジエーターによるノートの送信は、ローカル・コントロールの設定(“Local Control On” Global 1-1a)によって下記のようにコントロールされます。

Sequencerモードで、RPPR機能がオンになっているときは、鍵盤を弾くとRPPRが動作します。また同様に“Track Select”(Seq 0-1(2)a)で選択したトラックのMIDIチャンネルで受信したノートに対してRPPR機能が動作します。MIDI OUTからRPPR機能によるノートの送信はローカル・コントロールの設定(“Local Control On”)によって下記のようにコントロールされます。

ローカル・コントロール・オン: MIDI OUT(USB)からアルペジエーターやRPPRによるノートを送信します。

ローカル・コントロール・オフ: MIDI OUT(USB)からアルペジエーターやRPPRによるノートを送信しません。MIDI INで受信したMIDIメッセージにより動作するアルペジエーターやRPPRによる発音のみとなります。

設定例 1

外部MIDIシーケンサー／コンピューターに、アルペジエーターやRPPRによるノート情報をレコーディングする

1. 本機のアルペジエーターやRPPR機能をオンにします。
2. 本機をローカル・コントロール・オンにします。
3. 外部シーケンサー／コンピューターをエコー・バック・オフにします。
エコー・バックをオフにすることで、アルペジエーターやRPPRがレコーディング時のモニター音に、二重にかかってしまうことを防ぎ、正常にレコーディングおよび発音します。
4. プレイバック時は、本機のアルペジエーターやRPPR機能をオフにします。

設定例 2

外部MIDIシーケンサー／コンピューターにアルペジエーターやRPPRをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機のアルペジエーターやRPPRを動作させる

1. 本機のアルペジエーターやRPPR機能をオンにします。
2. 本機をローカル・コントロール・オフにします。
アルペジエーターやRPPRによるノート情報が出力されません。
3. 外部MIDIシーケンサー／コンピューターのエコー・バック・オンにします。

これでアルペジエーターが二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音します。

GMについて

本機はGMに準拠しています。またGM2に準拠した音色配列(バンク・セレクト含む)に対応しており音色プログラム256プログラム、9ドラムス・プログラムが、ROMバンクGM、g(1)~g(9)、g(d)にメモリーされています。(g(1)~g(9)はGM2バリエーション・プログラム、g(d)はドラムス・プログラム用バンクです。)

- GMシステム・オンは、Sequencerモードで対応します。
(→p.177「GM Initialize」参照)
- GM 規格に準拠した演奏データを再生したり、ソングにロードするときは、“Bank Map”(Global 0-2a)をGM (2)に設定してください。

スタンダードMIDIファイルについて

スタンダードMIDIファイル(SMF)は、同一、または異なるコンピュータ上の異なるプログラム間や、異なるメーカーや機種間で、時間情報を含むMIDIデータを交換するためのものです。1曲(1ソング)が1ファイルになります。本機は、すべてのMIDIデータが1トラックにまとめられているフォーマット0(タイプ0)と、トラックごとにデータがわかれているフォーマット1(タイプ1)に対応しています。

SMFをMediaモードでソングにロードするときに、“Bank Map”(Global 0-2a)の設定によって、選択されるプログラム・バンクが異なります。GM規格に準拠したSMFを再生/ロードするときは、“Bank Map”をGM(2)に設定してください。

Sequencer モード

MediaモードでソングをスタンダードMIDIファイルに変換して保存するときに、フォーマット0または1を選ぶことができます。

- 本機のソング・データをフォーマット1でSMFにセーブしたデータを、他機種でロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあります。これは、演奏データが何もレコードされていないMIDIトラックをはぶいて詰めただけで、演奏そのものには影響はありません。
- 他機種のフォーマット1でセーブしたデータを、本機でソングとしてロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれているがありますが、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めているだけです。演奏そのものには影響はありません。

KROME同士でシーケンス・データのやり取りを行なう場合は、通常の本機のフォーマットでセーブ(“Save SEQ”)することをお勧めします。

通常の本機のフォーマットでセーブすることによって、スタンダードMIDIファイルとしてセーブ(“Save to Std MIDI File”)するより、本機独自のさまざまな設定や、パターン・データをセーブすることができます。

レコーディングされたパラメーター・チェンジ等のデータは、エクスクルーシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にメディアへのセーブやロードが可能です。またエクスクルーシブ・メッセージは、SMF(スタンダードMIDIファイル)のロードやセーブ(“Load Standard MIDI File”、“Save Song as Standard MIDI File”)にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクルーシブ・イベントをSMFとして保存したり、SMFに含まれるエクスクルーシブ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

プレイバック時、これらのデータを外部MIDI機器に送信したり、これらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールすることが可能です。

M50 とのファイル互換性

KROMEは、M50フォーマットの.PCGと.SNGファイルを変換しながらロードすることができます。

KROMEフォーマットの.PCGと.SNGファイルをM50本体でロードすることはできません。ソング・データ(.SNG)についてはスタンダードMIDIファイル(SMF形式)でセーブすることによって、M50にロードすることができます。(→p.205、p.252)

M50フォーマットの.PCG や .SNGファイルをKROMEでロードする際、以下の制限がありますので、ご注意ください。

パッド・パラメーター

(Program, Combination, Song)

本機では、これらの機能を搭載していないため、関連するパラメーターはロードされません。

External Setupのパラメーター (Global)

本機では、これらの機能を搭載していないため、関連するパラメーターはロードされません。

Global Mode “Foot Switch Assign”パラメーター

異なる機能に関連した設定は、それぞれ次のように対応してロードされます。

M50	KROME
ARP GATE, VELOCITY, LENGTH, OCTAVE	ARP GATE, VELOCITY, SWING, STEP

Global Mode “Foot Pedal Assign”パラメーター

異なる機能に関連した設定は、それぞれ次のように対応してロードされます。

M50	KROME
ARP GATE, VELOCITY, LENGTH, OCTAVE	ARP GATE, VELOCITY, SWING, STEP

KROMEとM50のバンク/ナンバーの構成

KROME と M50 のCombination、Program、Drum Kit、Drum Pattern、Multisample、Drumsampleのバンクとナンバーの構成を以下に示します。右表にM50フォーマットのファイルの本機にロードしたときの対応を示します。本機に対応するバンクやナンバーが無い各種データを取り込むと、対応するバンクがない場合は、設定を変更して動作します。このため、正しく発音しない場合があります。KROMEとM50間のファイル・ロードには注意が必要です。

M50 バンク構成	KROME バンク構成
コンビネーション	
A	A
B	B
C	C
D	D
プログラム	
A	A
B	B
C	C
D	D
E	E
-	F
G (GM), g(1)...g(9), g(d)	GM, g(1)...g(9), g(d)
ドラムキット	
00...31(INT)	00...31(INT)
32...47(USER)	32...47(USER)
48-56(GM)	48-56(GM)
ユーザー・ドラム・トラック・パターン	
U000...U999	U000...U999
ユーザー・アルペジオ・パターン	
U000...U999	U000...U1027
マルチサンプル	
Mono	Mono
Stereo	Stereo
-	XL Mono
-	XL Stereo
ドラムサンプル	
Mono	Mono
Stereo	Stereo
-	XL Mono
-	XL Stereo

MIDI Implementation

March.15.*12

KROME MIDI IMPLEMENTATION

Consult your local borg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES				[H] : Hex, [D] : Decimal	ENA
[Status]	Second	Third	Fourth	Description (Transmitted by ...)	
[Hex]	[H]	[D]	[H]		
8n	kk	(kk)	40	(Key Off)	
9n	kk	(kk)	40	(Key On)	*1, A
An	kk	(kk)	vv	(Poly Key Pressure)	
Bn	00	(00)	mm	(Sequence data)	Q
Bn	00	(00)	mm	(BANK keys, Prog/Combi change)	*2, PB
Bn	01	(01)	vv	(Bank Select (MSB))	
Bn	02	(02)	vv	(Joystick +/-, ASW/Pd)	C
Bn	04	(04)	vv	(Modulation2)	
Bn	04	(04)	vv	(Foot Pedal)	C
Bn	05	(05)	vv	(Portamento Time)	C
Bn	07	(07)	vv	(Knob/Pd = Porta,Time, S Chg)	
Bn	08	(08)	vv	(Knob/Pd = Volume, S/C Chg)	C
Bn	0A	(10)	vv	(Post FX Rampot)	C
Bn	0A	(10)	vv	(Knob/Pd = FX Pan, S Chg)	
Bn	0B	(11)	vv	(Rampot)	C
Bn	0C	(12)	vv	(Knob/Pd = Pan, S Chg)	
Bn	0C	(12)	vv	(Expression)	C
Bn	0C	(12)	vv	(Knob/Pd = FX Control1)	
Bn	0E	(14)	vv	(Knob/Pd = FX Control2)	C
Bn	0E	(14)	vv	(ARP ON/OFF, ASW)	*3, C
Bn	10	(16)	vv	(Multi Purpose Ctrl1 (ASW/Pd))	
Bn	11	(17)	vv	(Multi Purpose Ctrl2 (Knob/ Knob Mod1))	C
Bn	12	(18)	vv	(Multi Purpose Ctrl3 (ASW/Pd, Knob Mod2))	C
Bn	13	(19)	vv	(Multi Purpose Ctrl4 (Knob/ Knob Mod3))	C
Bn	14	(20)	vv	(Knob = Knob Mod4)	C
Bn	15	(21)	vv	(Knob = Knob Mod4)	C
Bn	16	(22)	vv	(ARP Knob1 GATE, ASW/Pd)	*3, C
Bn	17	(23)	vv	(ARP Knob2 VELOCITY, ASW/Pd)	
Bn	18	(24)	vv	(ARP Knob3 SWING, ASW/Pd)	*3, C
Bn	19	(25)	vv	(ARP Knob4 STEP, ASW/Pd)	
Bn	20	(32)	bb	(BANK keys, Prog/Combi change)	*2, PB
Bn	40	(64)	vv	(Damper)	C
Bn	41	(65)	00/7F	(Bank Select (MSB))	
Bn	42	(66)	00/127	(Portamento Off/On)	C
Bn	43	(67)	vv	(SMI/SWZ/ASW = Porta,SW, S Chg)	
Bn	44	(68)	00/7F	(ASW = Sostenuto)	C
Bn	46	(70)	vv	(Soft Pedal)	C
Bn	47	(71)	vv	(ASW = Soft)	C
Bn	48	(72)	vv	(Sound Controller 1 (Knob = F/A Sustain))	C
Bn	49	(73)	vv	(Sound Controller 2 (Knob TONE2, Knob = Resonance, ASW/Pd))	
Bn	4A	(74)	vv	(Sound Controller 3 (Knob TONE4, Knob = F/A Release, ASW/Pd))	C
Bn	4B	(75)	vv	(Sound Controller 4 (Knob = F/A Attack)	C
Bn	4C	(76)	vv	(Sound Controller 5 (Knob TONE1, Knob = Filter Cutoff, ASW/Pd))	
Bn	4D	(77)	vv	(Sound Controller 6 (Knob = F/A Decay)	C
Bn	4E	(78)	vv	(Sound Controller 7 (Knob = Pitch HFO1 Spd))	C
Bn	4F	(79)	vv	(Sound Controller 8 (Knob = Pitch HFO1 Dep))	C
Bn	50	(80)	00/7F	(Sound Controller 9 (Knob = F/A Filter EG Int, ASW/Pd))	
Bn	51	(81)	00/7F	(Sound Controller 10 (Knob TONE3, Knob = Filter EG Int, ASW/Pd))	C
Bn	52	(82)	00/7F	(Multi Purpose Ctrl16 (SMI/ Knob = SMI Mod.))	C
Bn	53	(83)	vv	(Multi Purpose Ctrl16 (SWZ/ Knob = SWZ Mod.))	C
Bn	54	(84)	vv	(Multi Purpose Ctrl17 (ASW/ Knob = Foot SW.))	C
Bn	58	(91)	vv	(Multi Purpose Ctrl18 (Knob = MIDI.CM#83))	C
Bn	5B	(93)	00/7F	(Knob/Pd = MX SendZ, S Chg)	
Bn	5C	(95)	00/7F	(Effect 1 Depth)	C
Bn	5D	(95)	00/7F	(All Insert FX Off/On)	C
Bn	5E	(96)	00/7F	(Knob/Pd = MX Send1, S Chg)	
Bn	5F	(95)	00/7F	(Effect 3 Depth)	C
Bn	60	(60)	vv	(Master FX1/2 Off/On)	C
Bn	6C	(6C)	vv	(Effect 4 Depth)	C
Bn	6C	(6C)	vv	(Total FX Off/On)	C
Bn	6C	(6C)	vv	(Control1 (Seq#0-119 Sequencer data))	Q
Bn	6C	(6C)	vv	(Control1 (Seq#0-119 Sequencer data))	Q
Bn	6C	(6C)	vv	(Control1 (Seq#0-119 ARP Controllers = MIDI CC#000-119))	C
Bn	6C	(6C)	vv	(Control1 (Seq#0-119 ARP Controllers = MIDI CC#000-119))	C
Cn	pp	(pp)	--	(Program Change)	*2, P
Cn	vv	(vv)	--	(Channel Pressure)	
Cn	bb	(bb)	bb	(After Touch)	
En	bb	(bb)	bb	(Joy Stick X)	C

Pd1 : Assignable Foot Pedal
 ASW : Assignable Foot Switch
 Knob : RealTime Control Knob 1,2,3,4
 S Chg : Transmitted when change a Song No.(Seq. mode) . (Status = EXT,EX2,BTH)
 C/S Chg : Transmitted when change a Combination of Song No.(Seq. mode) . (Status = EXT,EX2 or BTH)

n : MIDI Channel No. (0 - 15) ----- Usually Global Channel.
 g : When in Combination/Sequencer mode, each timbre's/track's channel. (Status = EXT,EX2 or BTH)
 g : Always Global Channel No. (0 - 15)
 ENA = A : Always Enabled.
 C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked.
 P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked.
 PB : Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is checked.
 Q : Enabled when Enable After Touch in Global mode is checked.
 T : Enabled when Sequencer is playing(transmit), recording(receive).

*1 : kk = 24 - 108 : KROME 61Keys (61Keys + Transpose)
 = 12 - 108 : KROME 73Keys (73Keys + Transpose)
 = 09 - 120 : KROME 88Keys (88Keys + Transpose)
 = 00 - 127 : Sequencer

*2 : Program Combination MIDI Out[Hex] (Bank Map is KORG) (Bank Map is GM(2))
 Bank A 000 - 127 : Bank A 000 - 127 : mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F = 3F,00, 00 - 7F
 B 000 - 127 : B 000 - 127 : 00,01, 00 - 7F = 3F,01, 00 - 7F
 C 000 - 127 : C 000 - 127 : 00,02, 00 - 7F = 3F,02, 00 - 7F
 D 000 - 127 : D 000 - 127 : 00,03, 00 - 7F = 3F,03, 00 - 7F
 E 000 - 127 : E 000 - 127 : 00,04, 00 - 7F = 3F,04, 00 - 7F
 F 000 - 127 : F 000 - 127 : 00,05, 00 - 7F = 3F,05, 00 - 7F
 g(l)-(9) 001 - 128 : 79,00, 00 - 7F = 79,00, 00 - 7F
 g(d) 001 - 128 : 78,00, 00 - 7F = 78,00, 00 - 7F

*3 : When CC# by "CC Default" is assigned to the ARP Controllers in Global Mode.
 Reset Controller MIDI Assign = CC Default
 ARP ON/OFF :CC#14
 ARP Knob1 GATE :CC#22
 ARP Knob2 VELOCITY :CC#23
 ARP Knob3 SWING :CC#24
 ARP Knob4 STEP :CC#25

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES [H] : Hex, [D] : Decimal
 [Status] Second Third [H] [D] Description (Transmitted when)
 [Hex] [H] [D] [H] [D]
 F2 ss (ss) tt (tt) Song Position Pointer
 ss : Least significant (LSB)
 tt : Most significant (MSB) *4
 F3 ss (ss) Song Select (Song or Cue List is selected)
 ss : Song (0-127)
 Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer mode. (Internal Clock)
 Transmits Song Select message when in Sequencer mode.

*4 : For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt,ss = 00,10 means one measure.

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

(Status)	Hex	(H)	(H)	(H)	(D)	Description (Use . . .)	ENA
8n	kk	(kk)	xx	(xx)		Note Off	A
9n	kk	(kk)	00	(00)		Note Off	A
9n	kk	(kk)	vv	(vv)		Note On (vv) = 1-127	A
An	kk	(kk)	vv	(vv)		Poly Key Pressure (as AMS)	T,Q
An	kk	(kk)	vv	(vv)		Bank Select (MSB) (for Prog/Combi. change)	+1,P
Bn	00	(00)	mm	(mm)		Modulation (as Joy Stick +Y)	C
Bn	02	(02)	vv	(vv)		Modulation2 (as Joy Stick -Y)	C
Bn	04	(04)	vv	(vv)		Port Recd. Time (as AMS & FX Dmod Sc = Foot Pedal)	C
Bn	05	(05)	vv	(vv)		Port Recd. Time (for RPC edit)	C
Bn	06	(06)	vv	(vv)		Data Entry (MSB) (for Post IFX Panpot control)	+2,C
Bn	07	(07)	vv	(vv)		Volume (Panpot)	C
Bn	08	(08)	vv	(vv)		Balance Control (as FX Dmod Sc = Fx Control1)	C
Bn	0A	(10)	vv	(vv)		Expression (as FX Dmod Sc = Fx Control2)	C
Bn	0C	(12)	vv	(vv)		Effect Control 1 (as ARP ON/OFF)	C
Bn	0D	(13)	vv	(vv)		Effect Control 2 (as FX Dmod Sc = Fx Control2)	+4,C
Bn	0E	(14)	vv	(vv)		Effect Control 3 (as ARP ON/OFF)	C
Bn	10	(16)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl1 (as AMS & FX Dmod Sc = Ribbon CC#16)	C
Bn	11	(17)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl2 (as AMS & FX Dmod Sc = Value Slider CC#18)	C
Bn	12	(18)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl3 (as AMS & FX Dmod Sc = Value Slider CC#18)	C
Bn	13	(19)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl4 (as AMS & FX Dmod Sc = Knob Mod3)	C
Bn	14	(20)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl5 (as AMS & FX Dmod Sc = Knob Mod4)	C
Bn	15	(21)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl6 (as ARP Knobl GATE)	+4,C
Bn	16	(22)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl7 (as ARP Knobl VELOCITY)	+4,C
Bn	17	(23)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl8 (as ARP Knobl SMING)	+4,C
Bn	18	(24)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl9 (as ARP Knobl STEP)	+4,C
Bn	19	(25)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl10 (for Prog / Combi. change)	+1,P
Bn	20	(32)	bb	(bb)		Bank Select (LSB) (for Prog / Combi. change)	+1,P
Bn	26	(38)	vv	(vv)		Data Entry (LSB) (for RPC edit)	C
Bn	27	(39)	vv	(vv)		Data Entry (LSB) (as Damp)	C
Bn	41	(65)	<=3F>=40 (<=63/>=64)			Portamento Off/On (<=3F/>=40 (<=63/>=64))	C
Bn	42	(66)	<=3F>=40 (<=63/>=64)			Portamento Off/On (<=3F/>=40 (<=63/>=64))	C
Bn	43	(67)	vv	(vv)		Soft Pedal	C
Bn	46	(70)	vv	(vv)		Sound Controller 1 (for Sustain Level control)	C
Bn	47	(71)	vv	(vv)		Sound Controller 2 (for Resonance control)	C
Bn	48	(72)	vv	(vv)		Sound Controller 3 (for Release Time control)	C
Bn	49	(73)	vv	(vv)		Sound Controller 4 (for Attack Time control)	C
Bn	4A	(74)	vv	(vv)		Sound Controller 5 (for Filter Cutoff control)	C
Bn	4B	(75)	vv	(vv)		Sound Controller 6 (for Decay Time control)	C
Bn	4C	(76)	vv	(vv)		Sound Controller 7 (for LFO1 Speed control)	C
Bn	4D	(77)	vv	(vv)		Sound Controller 8 (for LFO1 Delay control)	C
Bn	4E	(78)	vv	(vv)		Sound Controller 9 (for LFO1 Control)	C
Bn	4F	(79)	vv	(vv)		Sound Controller 10 (for Filter EG Intensity control)	C
Bn	50	(80)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl15 (as AMS & FX Dmod Sc = SW 1)	C
Bn	51	(81)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl16 (as AMS & FX Dmod Sc = SW 2)	C
Bn	52	(82)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl17 (as AMS & FX Dmod Sc = Foot Switch)	C
Bn	53	(83)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl18 (as AMS & FX Dmod Sc = Foot Switch)	C
Bn	56	(86)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl18 (as AMS & FX Dmod Sc = CC#85)	C
Bn	57	(87)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl18 (as AMS & FX Dmod Sc = CC#86)	C
Bn	58	(88)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl18 (as AMS & FX Dmod Sc = CC#87)	C
Bn	59	(89)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl18 (as AMS & FX Dmod Sc = CC#88)	C
Bn	5A	(90)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl18 (as AMS & FX Dmod Sc = CC#89)	C
Bn	5B	(91)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl18 (as AMS & FX Dmod Sc = CC#90)	C
Bn	5C	(92)	00/1=00			Effect 1 Depth (00/1=000)	C
Bn	5D	(93)	vv	(vv)		Effect 2 Depth (for All Insert FX Off/On)	C
Bn	5E	(94)	00/1=00			Effect 3 Depth (for Send 1 Level control)	C
Bn	5F	(95)	00/1=00			Effect 4 Depth (for Master FX1,2 Off/On)	C
Bn	60	(96)	00	(00)		Effect 5 Depth (for Total FX Off/On)	C
Bn	61	(97)	00	(00)		Data Increment (for RPC edit)	C
Bn	61	(97)	00	(00)		Data Decrement (for RPC edit)	C
Bn	64	(100)	0r	(0r)		RPN Param No. (LSB) (for RPN select)	+3,C
Bn	65	(101)	0r	(0r)		RPN Param No. (MSB) (for RPN select)	+3,C
Bn	6C	(108)	vv	(vv)		Control data (for RPC edit)	C
Bn	70	(112)	00	(00)		All Send Off (for All Notes Off)	C,Q
Bn	71	(113)	00	(00)		All Local Off (for All Notes Off)	C
Bn	72	(114)	00	(00)		All Controllers (for All Notes Off)	A
Bn	7A	(122)	00/7F			Local Control Off/On (00/127)	A
Bn	7B	(123)	00	(00)		All Notes Off (as All Notes Off)	A
Bn	7C	(124)	00	(00)		Omni Mode Off (as All Notes Off)	A
Bn	7D	(125)	00	(00)		Omni Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7E	(126)	<=10			Mono Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7F	(127)	00	(00)		Poly mode On (as All Notes Off)	A
Bn	PP	BP	--	--		Program Change (for Prog/Combi change)	+1,P
Bn	vv	(vv)	--	--		Channel Pressure (as After Touch)	T
Bn	bb	(bb)	bb	(bb)		Bender Change	C

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

(Status)	Hex	(H)	(H)	(H)	(D)	Description (Transmitted when . . .)
F8						Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seg/Global mode) *5)
FA						Start (START in Seq mode) *5)
FB						Continue (Continue START in Seq mode) *5)
FC						Stop (STOP in Seq mode) *5)
FE						Active Sensing (Always) *6)

*5 Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.
*6 Transmits this message when MIDI Clock in Global mode is External.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

DEVICE INQUIRY REPLY (Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST)

[F0,7F,09,06,02,42,15,01,mm,00,vv,ww,xx,00,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte 42 : RORG ID
7th byte 15 : RROME series ID LSB
8th byte 01 : RROME series ID MSB
9th byte mm : RROME 81keys member code mm = 05
 RROME 71keys member code mm = 17
 RROME 88keys member code mm = 17

11th byte vv : System version 1st (1 -)
12th byte ww : System version 2nd (0 -)
13th byte xx : System version 3rd (0 -)
(i.e. version 1.0.2: vv=01, ww=00, xx=02)

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

Master Volume

[F0,7F,09,04,01,vv,mm,F7]
3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

```

AMS          : Alternate Modulation Source
FX Dmod Src : Effect Dynamic Modulation Source

n            : MIDI Channel No. (0 - 15) ..... Usually Global Channel.
g            : Always in Combination/Sequencer mode, each timbre's/track's channel. (Status is INT or BTH)
x            : Random
ENA         : Same as Transmitted data

*1 : When Bank Map in Global mode is KORG;

MIDI In [Hex] Program Combination
mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F : Bank A 000 - 127 : Bank A 000 - 127
           00,01, 00 - 7F : Bank B 000 - 127 : Bank B 000 - 127
           00,02, 00 - 7F : Bank C 000 - 127 : Bank C 000 - 127
           00,03, 00 - 7F : Bank D 000 - 127 : Bank D 000 - 127
           00,04, 00 - 7F : Bank E 000 - 127 : Bank E 000 - 127
           00,05, 00 - 7F : Bank F 000 - 127 : Bank F 000 - 127
           79,00, 00 - 7F : GM 001 - 128
           79,01-09, 00 - 7F : g (1)-g (9) 001 - 128
           78,00, 00 - 7F : g (d) 001 - 128
           38,00, 00 - 7F : GM 001 - 128
           3E,00, 00 - 7F : g (d) 001 - 128

When Bank Map in Global mode is GM(2) :

MIDI In [Hex] Program Combination
mm,bb,pp = 3F,00, 00 - 7F : Bank A 000 - 127 : Bank A 000 - 127
           3F,01, 00 - 7F : Bank B 000 - 127 : Bank B 000 - 127
           3F,02, 00 - 7F : Bank C 000 - 127 : Bank C 000 - 127
           3F,03, 00 - 7F : Bank D 000 - 127 : Bank D 000 - 127
           3F,04, 00 - 7F : Bank E 000 - 127 : Bank E 000 - 127
           3F,05, 00 - 7F : Bank F 000 - 127 : Bank F 000 - 127
           79,00, 00 - 7F : GM 001 - 128
           79,01-09, 00 - 7F : g (1)-g (9) 001 - 128
           78,00, 00 - 7F : g (d) 001 - 128
           38,00, 00 - 7F : GM 001 - 128
           3E,00, 00 - 7F : g (d) 001 - 128
           3F,7E, 00 - 7F : Mute (KORG MUTE)

*2 : When in Program mode, Global channel.
      When in Combination/Sequencer mode, each IFX's channel.

*3 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity ( Bend Range )
      = 1 : Fine Tune ( Detune )
      = 2 : Coarse Tune ( Transpose )

For drum program, both of Fine Tune and Coarse Tune affect to Detune.
Data Entry LSB value has no effect for Pitch Bend Sensitivity and Coarse Tune.

*4 : When CC# by "CC Default" is assigned to the ARP Controllers in Global Mode.
      n : When in Program/Combination mode, Global channel.
          When in Sequencer mode, current selected track's channel.
  
```

```

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES
-----
[Status] Second | Third | [H] | [D] | Description ( Use for ..... )
[Hex] [H] [D] [H] [D]
-----
F2 ss (ss) | tt | (tt) | Song Position Pointer ( Location ) *6
           | | | | ss : Least significant (LSB)
           | | | | tt : Most significant (MSB)
F3 | | | | | Song Select ( Song or Cue List select )
   | | | | | ss : Song (0-127) No.
-----
Receive when in Sequencer mode.

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES
-----
[Status][Hex] | Description ( Use for..... )
-----
FE | Timing Clock ( Tempo, AMS & FX Dmod Src ) *5
FA | Start ( Seq Start & Arpeggiator Control ) *6
FB | Continue ( Seq Continue start & Arpeggiator Control ) *6
FC | Stop ( Seq Stop & Arpeggiator Control ) *6
FE | Active Sensing ( MIDI Connect check )
-----
*5 Receive when MIDI Clock in Global mode is External MIDI.
*6 Receive when MIDI Clock in Global mode is External MIDI,
and Receive Ext. Realtime commands in Global mode is checked.

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE
2-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE ( NON REALTIME )
DEVICE INQUIRY ( When received this message, transmits INQUIRY MESSAGE REPLY )
[ F0,7E,mm,06,01,F7 ] 3rd byte nn : Channel = 7F : Any Channel

GM System On ( Receive when in Sequencer mode )
[ F0,7E,mm,09,01,F7 ] 3rd byte nn : Channel = 0 - F : Global Channel
                       7F : Any Channel

2-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES ( REALTIME )
Master Volume
[ F0,7F,09,04,01,01,mm,vv ] 3rd byte g : Global Channel
                             6th byte vv : Value (LSB)
                             7th byte mm : Value (MSB)
                             mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

Master Balance
[ F0,7F,09,04,02,01,mm,vv ] 3rd byte g : Global Channel
                             6th byte vv : Value (LSB)
                             7th byte mm : Value (MSB)
                             mm,vv = 00,00:Left, 40,00:Center, 7F,7F:Right

Master Fine Tune ( Control Master Tune(cent) in Global )
[ F0,7F,09,04,03,01,mm,vv ] 3rd byte g : Global Channel
                             6th byte vv : Value (LSB)
                             7th byte mm : Value (MSB)
                             mm,vv = 20,00:-50, 40,00:+00, 60,00:+50

Master Coarse Tune ( Control Transpose (chromatic step) in Global )
[ F0,7F,09,04,04,01,mm,vv ] 3rd byte g : Global Channel
                             6th byte vv : Value (LSB)
                             7th byte mm : Value (MSB)
                             mm,vv = 34,00:-12, 40,00:+00, 4C,00:+12
  
```

KORG 株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2

www.korg.com